

الألعاب للغويّة

في تعليم

اللغات الأجنبية

مع أسئلة لتعليم العربيّة لغير الناطقين بها

تأليف

ناصر مصطفى عبد العزيز

تقديم ومراجعة

د. محمود إسماعيل صيني

الناشر



الرياض - المملكة العربية السعودية

جميع الحقوق محفوظة

الطبعة الأولى

١٩٨٣ - ١٤٠٣ هـ



mohamed khatab

تقديم

شهدت السنوات العشر الأخيرة تطوراً كبيراً في حقل تعليم اللغات، والأجنبية منها بصفة خاصة، فقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأنه لا أسلوب القواعد والترجمة وما شابهها (مثل الاتجاه المبني على نظرية تعلم الرموز الصرفية (cognitive code - learning) ولا الأساليب المقتصرة على التدريبات النمطية تؤدي إلى الهدف المنشود من تعليم وتعلم اللغة، وإنما القدرة على استعمال اللغة للاتصال في مواقف الحياة المختلفة سواء أكان ذلك استقبلاً أم إرسالاً (فهماً أم تعبيراً). ولذلك كان الاتجاه نحو ما يسمى بالاتجاه الانصالي في تعليم اللغات حيث تُدرس اللغة بوصفها أداة للاتصال، ويتم بناء المناهج على أساس الأفكار notions أو الوظائف الكلامية speech functions أو ما يسمى أحياناً بأعمال الكلام speech acts.

ويبدو أن التفكير في هذا الاتجاه جعل المختصين يفكرون في وسائل وأساليب جديدة لتعليم اللغات، ومن هذا المنطلق كان الاهتمام المتزايد في الآونة الأخيرة بما يسمى «الألعاب الاتصالية» - communica- tive games أو الألعاب اللغوية language games. فعن طريق هذه الألعاب يتدرب الدارسون على استخدام اللغة التي يتعلمونها في مواقف

طبيعية أو شبه طبيعية: فالدارس يستمع ليفهم التعليمات أو المعلومات التي يقدمها له المعلم أو دارس آخر، وهو يقرأها أحياناً، ثم إنه يتبادل الحديث مع المعلم ومع زملائه للاستفسار أو تبادل المعلومات وهكذا... وكل ذلك يجري في جو من المرح والمجدي ممزوجين معاً في وقت واحد، ودون إحساس بالملل أو الخجل أو التصنع الذي قد يحس به في ظروف الدروس التقليدية.

من هنا جاء اهتمام معهد اللغة العربية بجامعة الرياض بهذا النوع من النشاط التعليمي في تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، وقد قام الأستاذ ناصف عبد العزيز - المدرس بالمعهد - بإعداد الكتاب الذي بين أيدينا مستعيناً بالخبرات العالمية المنشورة في هذا المجال، فجاء كتابه ثمرة يانعة دانية قطوفها لمعلمي اللغات لكي يستفيدوا منها في العملية الشاقة لتدريس اللغة، عربية كانت أم غير عربية، لأهلها أم لغير الناطقين بها، علمهم يخففون بذلك من عناء الدرس التقليدي، ويعطون طلابهم الفرصة بين الحين والآخر للتدرب العملي في استخدام اللغة التي يدرسونها.

والكتاب لا شك عمل رائد يستحق مؤلفه الشكر عليه .

د. محمود إسماعيل صيني

أستاذ علم اللغة التطبيقي المشارك

ومدير معهد اللغة العربية

جامعة الرياض

الرياض في ٩ / ٣ / ١٤٠١ هـ

المقدمة

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.

وقد يظن البعض أنَّ من «الترف» اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكن التأمل للجو المبهج الذي تضيفه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس الدارسين وما يطرأ على لغتهم من تطور ونمو، سيقنع - بلا شك - بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل ملطف من جفاف الدروس وتعب التدريبات، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة.

وسيجد المعلم في القسم الأول من الكتاب بحثاً يتناول تعريف اللعبة اللغوية وخصائصها ومجالات استخدامها وطرق جمعها وكذلك لغة تنظيمها.

أما القسم الثاني من الكتاب فيشتمل على الألعاب مصفوفة بحسب طبيعتها العامة وروحها، ومتضمنة سبل الإعداد لها، وخطوات إجرائها، والمهارات التي تُدرَّبُ عليها، والمستوى الذي تُجرى فيه.

وفي نهاية الكتاب جدول به ملخص للألعاب، ومرد ينقسم إلى أربعة أقسام:

- أ- اللغة (الصفة - الظرف - أدوات الإستفهام ... الخ).
 - ب- الموضوع (السن - الشخصية - الألوان - المهن: ... الخ).
 - ج- أشكال الاتصال (إلغاء أسئلة - إبداء الأسباب - الموازنة - التصحيح ... الخ).
 - د - مهارات اللغة وعناصرها (القراءة - المفردات - التراكيب ... الخ).
- ونرجو أن يجد المعلم في هذا الكتاب فائدة وعوناً، والله الموفق...

أَهْيَيسَةُ الْأَلْعَابِ فِي دُرُوسِ اللَّغَةِ

من المبادئ السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل - باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين - وبخاصة الصغار منهم - روح عالية في التنافس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يفتنوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفى - تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

تَعَلَّمَ اللغة عمل شاق، يُكَلِّفُ المرءَ جهداً في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكُّن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها.

توفر كثير من الألعاب مجالاً واسعاً في التدريب - مثلاً في ذلك
مثل التدريبات المعروفة - كما أن بعضها لا يحقق شيئاً يُذكر.

والذي يهم هنا هو مقدار التدريب، حيث يكون الدارسون متعلمين
إلى اختبار قيمة لغتهم الجديدة في مواقف واقعية حية، بينما لا يلمسون
ذلك عند استعمالهم لها بطريقة آلية في تدريب تقليدي عادي، يبعث
على السأم ويشي من عزائم الدارسين، ويولد لديهم شعوراً بضالة ثمرته
يفضطهم إلى الانحاب قبل الوصول إلى مستوى معقول من الدراسة.
ومن هنا نشأت الحاجة إلى ضرورة إكساب المعنى للغة المتعلمة.

والترجمة المفيدة للمعنى تبدو في استجابة الدارسين لما وصلوا
إليه من مستوى بطريقة إيجابية، حينما يتناوب مشاعرهم المرح والتنافس
والغضب والدهشة والاهتمام والفضول، حيث سيكون النص ذا معنى
واضح لهم وهذا هدف بين أيضاً.

تساعد الألعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة
و ذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. ولكي
يتم لهم ذلك لا بد أن يفهموا ما يقوله أو يكتبه الآخرون، ولا بد أيضاً
أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإن معنى
اللغة التي يسمعونها ويقرأونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حيوية
وأعمق خبرة وأيسر تذكراً.

ومتى أصبحت الألعاب وسيلة لإثراء التدريب الدلالي الهادف للغة
يمكن النظر إليها - حيث - باعتبارها مركزاً للذخيرة المعلم، ومتمدداً للمادة
اللغوية التي يُدرَّب عليها الدارسون، لا أن يقتصر استخدامها على الأيام
التي يكثر فيها الغياب، أو في نهاية الفصول الدراسية.

ويمكن للمعلم المتطّلع، أن يخطط في منهجه لاستخدام الألعاب
كوسيلة ممتعة ومفيدة لتعزيز ما تم دراسته بوسائل التدريب التقليدية
المعروفة.



المعبنة للغوية

تعريف المعبنة للغوية

يُستخدم اصطلاح «الالعاب» في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة مستمرة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضاً تُرَوِّفُ بعض العمليات العقلية مثل والتخمين، لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعاً من الاختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبه في الأقل.

وقد أُطْلِفَت كلمة «الالعاب» على تلك الألعاب التي لها بداية مُحدَّدة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وأُطْلِفَت كذلك على كافة أنواع الأنشطة الشبيهة بالالعاب، والتي ليس لها شكلها المألوف. وسوف يتناول الكتاب بعضاً منها أيضاً.

ولا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يُسمَّى ألعاباً وغير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن نناق مع القول فنقول: إنه لا حاجة بنا - في تعليم اللغة - إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الضمِّي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبه الألعاب. ولكننا

نستطيع مع قليل من الخيال، وفدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفّي والتدريبات اللغوية إلى ألعاب أو ما يشبه الألعاب.

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيس G. Gibbs في تعريفها: «إنها نشاط يتم بين الدارسين - متعاونين أو متنافسين - للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة...».

الروح الحقيقية للالعاب

يَكْمُنُ الجوهر الحقيقي للالعاب في :

- روح التنافس الاخوي للتفوق على الآخرين ويزمهم.
 - مشاهدة الآخرين ومتابعتهم في المسابقات المختلفة وتشجيعهم.
 - حث النفس على تحسين إمكاناتها الذاتية.
 - التعاون مع الاقران لإنجاز عملٍ مُعَيَّنٍ أو لتحقيق انتصارٍ ما.
- وفي الألعاب الجماعية أو في المجموعات، يسير التنافس والتعاون جنباً إلى جنب. فهناك مجموعات وُفِرَّقَ أخرى نحاول التغلب عليها، كما أن هناك أصدقاء نساعدهم على الانتصار على الفرق المنافسة. وهكذا يكون للفرد دور مهم في نظر الآخرين.

خصائص اللعبة الجيدة

يمكن للعبة - بطبيعة الحال - أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة. ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة. هناك بعض الألعاب تعتبر بمثابة عائق^(١) ومن بينها الألعاب التي تدور حول الحروف غير المرتبة أو التي تدفع إلى تكوين أنماط خاطئة، أو التي يشترك فيها عدد محدود من الدارسين بينما يظل الآخرون يتفرجون. ومن بينها أيضاً تلك الألعاب التي تتطلب عدداً كبيراً من المفردات والتي لا يملكها سوى أهل اللغة. ومن بينها كذلك الألعاب التي تعتمد على المعلومات الجغرافية أو التاريخية بالإضافة إلى الألفاظ الخالصة.

ما الذي يضمن اللعبة الجيدة؟

ما الأسس العامة التي ينبغي أن نضعها في اعتبارنا عند تصميم أو تطوير لعبة لأحد فصول اللغة؟.

١ - اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثير للمزائيم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار من النظم والتعليمات.

(١) انظر

W. R. Lee, *Language- Teaching Games and Contests* (Oxford Univ. Press) 1965, P. 3.

وهذه التعليمات والنظم سهلة الوضع، يسيرة الصياغة، ولكن المهم هو أنه لا بد في تصميم الألعاب اللغوية من مراعاة الموضوعية، وذلك بأن يكون لها قوة حافزة، ويكون للنشاط نقطة نهاية.

ولا يعني ذلك أن تكون جذابة وممتعة فحسب - بالرغم ما لذلك من أهمية أيضاً - بل لا بد من وجود نهاية محددة، يدرك عندها اللاعبون أنهم قد أكملوا اللعبة، أو أنهم حققوا الانتصار والفوز.

والثمة الناجحة للعمل: تبادل البطاقات مع لاعب آخر، أو العثور على شريك، يعتبران مثليين واضحين لنقطتي النهاية.

٢- وما أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة (اللغة للغة)، ففي مثل هذه الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية. فاللغة هنا أداة للاستعمال وليست عادة للتدريب فقط.

وهذه الخاصة تقود إلى فائدة جانبية، وهي أن الدارسين يصبحون مأخوذين بالمهمة مفتونين بها، فيدخلون عن بعض الوعي الذاتي، وما يسببه لهم من خجل ورهبة، أثناء اختبار لغتهم الجديدة، والتي قد تجعلهم متقنين إلى ما تسميه ويلجا ريفرز Wilga Rivers «مرحلة الاتصال الزائف في الفصل».

وإذا لم تكن هناك خاتمة محددة، أو نقطة «فوز»، فسوف يؤدي ذلك بالنشاط إلى التشكك وعدم الترابط، ويفقد السمات الحقيقية للعبة، وينحول إلى تدريب لغوي سحيق التوجيه.

٣- وهناك سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموضحة، وهي تكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين.

فلو تولد موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئاً لا يعرفه اللاعب

الأخر ، ووجبت المشاركة في هذه المعلومات حتى يتم العمل، ستش
حاجة مُلِحَّة للتفاهم بينهما، وهذا سيؤدي بالضرورة إلى تحقيق الإتصال
بين الدارسين.

ويمكن ملاحظة هذا المبدأ بسهولة أثناء العمل في لعبة وصف
وارسمه حيث يمكن لللاعب الأول رؤية صورة لا يسمح لللاعب الثاني
بمشاهدتها. وبما أن هذا الأخير يريد أن يرسم صورة قريبة الشبه من
الصورة التي في يد اللاعب الأول، لذلك فإن اللاعبين لا بد وأن يتحدثا
بطريقة تعاونية تتيح للاعب الثاني تَلَقِّي المعلومات المطلوبة لذلك.

وهكذا نخلص إلى أن هناك مكاناً في فصل اللغة لأنواع مألوفة من
العباب التنافس والمجازفة، التي تتمثل في السابق لإكمال عمل، أو
التباري لتسجيل أكبر عدد من النقاط.

ولكي يتم ذلك لا مناص من توظيف مهارات مثل: الملاءمة
والتمييز والتعرف والتسلسل والتابع والاستدلال . ولا شك فإن اللغة
الناجمة من مثل هذه الأنشطة، يمكن أن تكون مفيدة للغاية.

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي :

- ١ - ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.
- ٢ - صلاحية اللعبة لكافة المستويات.
- ٣ - إشراك اللعبة لأكثر عدد من الدارسين.
- ٤ - معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية.
- ٥ - اتصال اللعبة بموضوع مفروض حديثاً.
- ٦ - سهولة الإجراء.
- ٧ - إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.

مجالات الألعاب اللغوية

يمكن للألعاب أن تُدرَّب على المهارات اللغوية الرئيسية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، ويمكن استغلالها كذلك في جميع خطوات سلسلة التعليم والتعلم (التقديم، والتكرار، والربط، والإنشاء...) وفي التدريب على مواقف ونماذج عديدة من الاتصال^(٢).

ومما أثبتت فائدة في تلك المجالات بخاصة، الألعاب التي تجري في أزواج أو في جماعات.

ويتوقف نجاحها واستجابة الدارسين لها، على مدى إيمان المعلم بفائدة الألعاب واعتقاده بجودها.

(٢) انظر:

Andrew Wright, *Games For Language Learning* (Cambridge University Press) 1979, p. 2.

الآلَعَابُ والمَهَارَاتُ اللُّغَوِيَّة

الآلَعَابُ الشَّفَهِيَّة

يتعلم الناس اللغة بالاستخدام، وغالباً ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة، ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسة.

ولن يتأني للدارس إتقان هذا الجانب الهام من دراسة اللغة إلا بالتدريب المتواصل والتكرار المستمر لأنماط اللغة. ولا يتم له السيطرة عليها إلا بعد فترة معقولة - تطول أو تقصر - تبعاً لخطة المقرر الدراسي. وإذا كان الكلام خالياً من الروح فلن يحقق بالطبع أية فائدة، ولكي يكون كلامنا ذا معنى، فلا بد أن يكون له مضمون مفهوم ومحتوى هادف.

ومتى كان النشاط الرئيسي للدرس شفهيًا، يجدر عندئذ الكلام عن الأشياء المحسوسة التي يمكن لمسها وتحريكها، وعن الأحداث والوقائع التي يمكن سماعها أو رؤيتها، سواء في الحقيقة أم في الصور. وينبغي كذلك العناية بتخطيط ما ستقدمه للدارسين، واختيار ما ستعلمه وتدريب عليه من تلك الأنماط اللغوية الضرورية، وسلوك أفضل السبل التي ستدرس بواسطتها المادة اللغوية على مدار الفصل أو العام الدراسي.

والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، بدليل عن التكرار المُبْلَغ، وتخفيف من رتبة الدروس، وتوفير لفرص عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلاً مع ما يدرسون، وأشدّ تجاوباً لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجرائها. سواء من جانب المعلم (الرائد) أم من جانب الدارس (المباري).

ولعلنا إذا تَصَوَّرْنَا ألوان الأنشطة الشفهية في كافة مستويات برامج تعليم اللغة، فسوف ندرك كم ستضفي عليها الألعاب بريقاً وطرافة وحيوية.

ومن أهم الألعاب الشفهية - كما سنرى في القسم الأخير من الكتاب - ألعاب «التعرف» و«استمع وتَنَقِّذ» وألعاب «السلسلة» و«الموازنات» و«السؤال والجواب»... الخ^(٣).

ألعاب النطق

مهما كان نطقك جيداً، فمن المؤكد أن تلاميذك سيجدون صعوبات في نطق بعض الأصوات، أو في تجاؤز بعضها إلى جانب البعض، أو في نطقها في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها، هذا بالإضافة إلى ما يسببه التبر غير المألوف من مشكلات أيضاً.

ووضوح الصوت وجلاؤه يعتمد كثيراً على العلامة بين استخدام هذه الأمور جميعاً.

وعلى كل معلم للغة الأجنبية أن يدرك تماماً الصعاب التي يواجهها تلاميذه في النطق وما يمكن أن يفعله حتى يذللها لهم.

(٣) انظر الألعاب ١٦ و٢٥ و٣٢ و٤٢.

وتختلف أخطاء النطق التي تقع في اللغة الأجنبية - بالطبع - من لسان إلى آخر، بالرغم من شيعر بعضها. وعلى المعلم أن يواجه مشكلات تلاميذه الخاصة ويركز عليها بشكل مكثف. وليس من الضروري أن نقدم دراسة صوتية عامة للدارسين مبتدئين، فلن يكون ذلك مفيداً ولا ممتناً لهم في مسيرة دراستهم للغة الجديدة.

ولا يعني ذلك ألاَّ تُقدَّم الأصوات بمعزل. ولقد صادفتنا جميعاً ظروف عجز فيها الدارسون عن محاكاة ما نقول، رغم تكرارنا له عدة مرات. فعادات الاستماع التي دُرِّجَ عليها الدارسون في لغتهم الأم، تجعل من الصعب عليهم إدراك وتمييز الفروق بين الأصوات التي لا أهمية لها في لغتهم القومية وعلى ذلك فليس من الصواب أن تسأل تلميذك بلا صبر قائلاً: «ألا تستطيع أن تسمع ما أقول؟».

ومن المفيد عزل الصوت وإظهار الخصائص المبرئة التي تتركب منه، مثل حركة اللسان ووضع الفكين والشفيتين، وفي الحقيقة فإن ذلك يمكن - في حد ذاته - أن يعين التلميذ على أن يسمع بطريقة أفضل. وإلى أن يستطيعوا سماع الفرق بين ما ينطقون به وبين ما يريد المعلم منهم، فلن يكون هناك إحراز أيِّ تقدُّم يُذكر.

ما يجب مراعاته في ألعاب النطق؟

١ - يجب أن تجري تدريبات النطق - التي تتخذ شكل الألعاب أو المسابقات بانتظام ولكن دون أن تستغرق وقتاً طويلاً. ولعل خمس دقائق في كل درس تكون كافية ومؤثرة.

٢ - يجب أن تكون هذه التدريبات ذات معنى بقدر الإمكان - شأنها في ذلك شأن بقية البرنامج التعليمي.

وعلى الرغم من ضرورة عزل الأصوات من آن إلى آخر، فإن

أمثلة :

مثل : «هذه صورة الفيل»

و «هذه صورة الفيل»

ومثل : «سار القوم أمس»

«ثار القوم أمس»

تعين الدارسين على أن يحققوا بما قد يسبب تغيير طفيف في الصوت من اختلاف كبير في المعنى .

٣ - ويستحسن أن تتناول تدريبات النطق تلك الكلمات التي سبق أن قدمناها للدارسين في برنامجهم الدراسي . فإذا قدمنا لهم كلمات غير مألوفة في تلك التدريبات الإضافية - فسوف ينظرون إلى دروس النطق على أنها شيء شاذ وغريب .

وتقديم الأصوات في عبارات كالمثالين السابقين - قد لا يناسب الدارسين المبتدئين ، إلا إذا حققوا قطعاً من الدراسة يكون لديهم القدر الأدنى من المفردات ، الذي يتيح للمعلم تقديم أمثال هذه الجمل . وعلى ذلك فإن هذه التدريبات والألعاب الضرورية في عملية النطق في المراحل الأولى للدراسة ، يمكن أن تعتمد بشكل رئيسي على الكلمات والأصوات المجردة .

والألعاب والمسابقات وغيرها من الأنشطة التي يضمها الكتاب (١) توضيحية ، وصحوبات النطق التي تعكسها هذه الأمثلة لا تتواجد في كل مكان تقريباً ، ولذلك فمن الضروري ملاءمتها مع البيئة ومع طبيعة الدارسين .

(١) انظر العنيتين رقم ٢ ورقم ٣ .

ويرجع قدر كبير من جاذبية الألعاب وبهجتها إلى طبيعة المعلم وحماسه لها وكفاءته في إجرائها. وينطبق هذا بلا شك على كافة جوانب العملية التعليمية.

ألعاب القراءة

يستطيع الدارسون أن يقرأوا بلغتهم الأم، ولكن ليس دائماً. فأحياناً لا يكون للغة الأم شكل مكتوب، وأحياناً أخرى يبدأ التعليم الشفهي للغة الأجنبية أو للغة الثانية في سن مبكرة، بحيث لا يمكن للناميذ إدراك ماذا يُقصدُ بالقراءة.

ومما لا شك فيه، فإنَّ تُعلِّم القراءة في أية لغة يُعتبر إنجازاً هاماً بل اكتشاف جديد.

وهناك أيضاً مشكلة هؤلاء الذين نَعُودُوا القراءة من اليسار إلى اليمين أو من أعلى إلى أسفل، لأن هذه هي الطريقة التي يقرأون بها لغتهم الأم. إنَّ هؤلاء الدارسين يحتاجون إلى ألعاب وما قبل القراءة، حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون على الاتجاه من اليمين إلى اليسار.

ومن أبسط مواد ما قبل القراءة: القصة المصوّرة، التي يمكن فهمها بتتبع مجموعة صور من اليمين إلى اليسار حتى أسفل الصفحة.

ويمكننا حصر أهم أنواع الألعاب التي تعالج مشكلات القراءة فيما يأتي:

- ١ - ألعاب التعرف على الحروف والكلمة والجمل.
- ٢ - ألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار.
- ٣ - ألعاب التدريب على قراءة كلمة أو عبارة أو نص قصير.

٤ - ألعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها^(٥).

٥ - ألعاب التدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير^(٦).

وفي المرحلة التمهيدية للقراءة، تستطيع الألعاب التي تستخدم البطاقات الوضعية (بطاقات العرض السريع) أن تأتي بعون كبير في هذا المجال وبخاصة للأطفال.

وَيَدُونُ على هذه البطاقات كلمات أو جمل نكتب بخط كبير واضح، بحيث يتمكن الذين يجلسون في مؤخرة الفصل من أن يروها بوضوح. وليس من الصعب تنفيذ هذه البطاقات. وصغار الدارسين لديهم رغبة دائماً لمعاونة معلمهم في مثل تلك الأمور. ولكن لا بد أن يبدأ المعلم في إعداد البطاقات الأولى، على أن تكون بطاقات جمل، حتى لا يربك التلاميذ بالحروف المفردة^(٧).

وهناك أنواع أخرى من البطاقات تُستخدم في ألعاب القراءة، مثل بطاقات الملاءمة، بحيث تكون في أزواج، وبين كل زوج من البطاقات علاقة معينة:

مثل: نهر وصمك، وسماء ونجوم، ومدرسة وتلاميذ.

أو الخريطة واسم البلد.

أو السؤال والجواب.

(أو اسم العملة والبلد (ريال/ السعودية، دولار / أمريكا، ين/

اليابان).

(٥) انظر اللعبة ٣.

(٦) انظر اللعبة ٥.

(٧) هناك أمثلة للبطاقات الوضعية «العرض السريع» انظر اللعبة ١١ أما أهم الألعاب التي تدرب على مهارة القراءة فهي ١٧ - ١١ و ٥.

وتوجد أيضاً البطاقات ذات الوجهين، ترسم على أحد الوجهين صورة شيء ويكتب على الوجه الآخر اسم هذا الشيء بخط واضح.. وهكذا.

ويمكن تلخيص أنواع بطاقات الملاءمة فيما يأتي :

١ كلمات × كلمات

٢ كلمات × عبارات

٣ صور × كلمات

٤ صور × عبارات

٥ عبارات × عبارات

ومن أنواع ألعاب البطاقات أيضاً بطاقات التعرف على الكلمة الغريبة وسط مجموعة من الكلمات بينها علاقة مُعَيَّنة^(٨).

وجميع هذه الأنواع تستخدم في تنمية مهارة القراءة وعلاج عيوبها لدى الدارسين.

ألعاب الكتابة

مرّرتنا بالطبع ببعض النشاط الكتابي في ألعاب القراءة التي تناولناها في الفصل السابق.

ويختلف الحال في الكتابة عنه في القراءة، فمن الممكن للدارس أن يقرأ كلمة أو جملة بتفَرُّقٍ كُلِّيٍّ واجدة، دون الخوض في شكل كل حرف على حدة، أو في طريقة اتصاله بما قبله وما بعده.

أما في الكتابة، فالدارس مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في

(٨) انظر اللعبة ٣٦.

كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف وإمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه إلى النطق وما لا يحتاج.

وتتدرج ألعاب الكتابة^(٩) من الألعاب البسيطة التي يكمل فيها الدارس حرفاً ناقصاً في كلمة أو يعيد ترتيب حروف لتكوين كلمة، أو يكتب أسماءً لصور يشاهدها، أو يكمل كلمة ناقصة في جملة، أو يعيد ترتيب كلمات لتكوين جملة مفهومة.. إلى كتابة عبارات أو أوامر أو أمثال أو رسالة يسمها من زملائه، أو كتابة وصف لصورة أو أشياء في الطبيعة، أو كتابة قصة من مشاهدة صور ملئة، أو تسجيل الاختلافات الدقيقة بين صورتين متشابهتين.

الألعاب الاتصالية:

من الملاحظ أن جانباً كبيراً من الألعاب التقليدية في تعليم اللغة يركز على الكلمات المجردة المعزولة عن أي سياق، ويدرب في الغالب على لغة قاصرة عن الانتقال بالدارس إلى لغة الحياة الدقيقة، وتلبية حاجاته ورغباته.

سمات الألعاب الاتصالية وأهدافها

أهمية الدراسات الاتصالية

تهدف الألعاب الاتصالية إلى تنمية مهارات مُعَيَّن مثل الاستماع والكلام، أكثر مما تنجّه إلى تدريب نقاط خاصة في النطق والتركيب النحوية، ودون أن تبدل محاولات شاقة لضبط اللغة التي تستخدم أو ينبغي أن تستخدم في أية لعبة.

(٩) من ألعاب الكتابة: الألعاب ٥، ٩، ١١، ١٢، ١٩، ٢٨.

وإذا كان التنبؤ بطبيعة اللغة التي نرغب في التدريب عليها في نشاط ما ذا أهمية كبرى في اختيار المواد التي تلائم فئات معينة من المدرسين، فلن يتأتى لنا - في الألعاب الاتصالية - تحديد مسبق للتركيب والتعبيرات التي سيجري التدريب عليها في اللعبة^(١٠).

فقد يبدو مثلاً في لعبة مثل «استمع إلى الوصف وارسم» انها ستتناول بطريقة أساسية لغة التعليمات أو العلاقات المكانية، عندما يتم المتسابق إلى وصف زميله لصورة غير مرئية له.

ولكن من المحتمل عند اختبار محتوى الصورة أن يظهر على مسرح الأحداث جانب معنوي غير متوقع في اللغة أثناء إجراء اللعبة.

فالمباري الذي يشاهد الصورة ويصفها لزميله الذي سيرسمها معتمداً على وصفه دون رؤيتها، سيحاول قدر الإمكان نقل محتواها بدقة ووضوح وبلغة يفهمها المتفد، حتى تكون الصورة المرسومة أقرب إلى الأصل الموصوف. ولا يتأتى ذلك إلا بمتابعة زميله أثناء الرسم، وتوجيهه أولاً بأول. وكذلك فإن الذي يرسم لا بد له من فهم كل دقائق الوصف. ومثل هذه اللعبة لا يمكن أن تتم دون أن يتحقق الاتصال بين الزميلين.

وعلى العموم، فأمثال تلك الألعاب تولد مجالات واسعة لاستخدام اللغة استخداماً طبعياً من الصعب التنبؤ بمحتواها، لأن المدرسين سبدفون إلى إخراج أقصى استعمال لكل ما يملكونه من مصادر لغوية في مجاليّ الكلام والاستماع.

إن هذه الإمكانية الخاصة هي التي تجعل النشاط اتصالياً، فهي تؤدّي إلى استخدام اللغة، وليس إلى التدريب عليها فقط.

ب) ان أكون على التوازن أكثر من المنافسة .

ففي الألعاب الانصالية يعمل الدارسون معاً في إتمام مهمة خاصة، مما يؤدي إلى تعزيز الاتصال الهادف وتقويته .

ولعل في التصدي لتحقيق هدف معين، أو لأداء عمل حقيقي متح شحذاً للهمم ودفعاً للحوافز أشد من مجرد المنافسة والتباري بين اللاعبين .

ج) الأداء في أزواج أو في مجموعات

تؤدي الألعاب الانصالية غالباً في أزواج أو في مجموعات متغيرة، فلا يُقسَّم الفصل إلى فرَق ثابتة جامدة . وهذا يزيد من فرص الكلام، ويُقوّي حاجة الطلاب إلى أن يستمع بعضهم إلى بعض . فالتفاعل المباشر بين الدارسين هدف يفوق في أهميته قيام المعلم بالوساطة في اتصال التلاميذ بعضهم ببعض .

فالألعاب الانصالية تصمم على أن تمكن الدارسين من إجرائها بطريقة ذاتية، معتمدين على أنفسهم ، ومهتدين بتعليمات واضحة سهلة متصلة بكل نشاط .

وهذه الخصائص تتضافر في جعل دور المعلم استشارياً أكثر من كونه إدارياً .

ومهما يكن من أمر، فإن الدارسين سيطلبون النصيحة من المعلم بين الحين والحين، وفي هذه الحالة لن يكون مديراً للألعاب، وإنما تنحصر مسؤوليته بشكل رئيسي في ملاحظة أن الألعاب تجري بطريقة مرضية، وفيما يمكن أن يقدمه من المواد المطلوبة لإجرائها - إن كانت متوفرة لديه - وكذلك في التأكد من أن جميع الدارسين قد اشتركوا في الأنشطة وتوفرت لهم فرص الاتصال دون وساطته .

ونعتبر والعب تبادل المعلومات، مثلاً بارزاً للألعاب الاتصالية التي تُتَسَبَّمُ بالموضوعية. حيث أن المشترك فيها لا بد أن ينجح في توصيل المعلومات لزميله حتى ينجزا عملاً مُعَيَّناً.

ورسم ذلك بصيغة إعطاء التعليمات وبتلقاها، كما في «جف وَكُون» أو «جف وارسم».

وهذا يختلف بالطبع عن ألعاب مثل لعبة «ابحث عن الاختلافات» التي يصف فيها اللاعبون ما يَرَوْنَ فقط، ومثل لعبة «أسأل السؤال الصحيح» التي يلجأ فيها الدارسون إلى استنباط كلمة معينة أو استنتاج عبارة من زملائهم بتوجيه الأسئلة لهم.

وهناك أنواع مدهشة من الاستخدامات اللغوية يمكن أن تنشأ عن «ألعاب تبادل المعلومات»^(١١).

وَيَقْصُلُ البدء بهذا النوع من الألعاب مع الدارسين المبتدئين للأسباب الآتية:

١ - سيفهم الدارسون بسرعة طبيعة العمل الذي يؤدونه والنقطة المطلوبة منهم. وكذلك فإن نتائج اتصالاتهم يمكن تقويمها تقويماً فورياً، طالما أن الأمر يتعلق بصورة أو بترتيب بطاقات أو بأشياء من إنتاج أحد الدارسين يمكن مقارنتها بأصولها. فالممول عليه هنا من نجاح الاتصال هو قوة التشابه بين الصورة المنتجة والأصل، ونختفي الحاجة إلى قيام المعلم بمهمة التقويم الفوري، حيث إن الدارسين يستطيعون الآن أن يؤدوه بأنفسهم بالمقارنة البصرية.

(١١) انظر الأندب ٢٥، ٢٨، ٢٤.

ومن المفيد أن نتيح للدارسين الفرص لمناقشة نجاحهم أو فشلهم في نهاية اللعبة، حتى يتمكنوا من تحليل خصائص لغتهم التي يحتمل أن تكون قد تسببت في انهيار هذا الاتصال أو قطفته وانحرافه عن مساره.

ويجب أن يلتزم المعلم بطلبات الدارسين إذا احتاجوا لمشورته عند الضرورة، ولكن ينبغي ألا يتدخل أو يقاطع في الكلام.

٢- إمكان أداء هذه الألعاب في أزواج أو في مجموعات صغيرة يجعلها سهلة من حيث التنظيم والسيطرة على الدارسين، وتناسب المعلمين الذين لم يتأدوا على «العمل اللامركزي» للمعلم. ومتى نجح المعلم والدارسون في ذلك، يمكن في هذه الحالة التدرج في تقديم الألعاب لمجموعات أكبر، أو تلك المتضمنة خطوات أطول وأعقد.

٣- وتعتبر هذه الألعاب أقصر الأنواع استغراقاً للوقت وأبسطها من حيث المعدات والمواد المستخدمة.

ومنى فُهِمَت الأمور الشكلية والتنظيمية للألعاب، فلا بأس من إضافة مواد أخرى تضيف على الألعاب بُعداً جديداً.

وطبيعة الإيضاحات والشرح والأوصاف المستخدمة قبل عرض الصور وبعدها، سوف تُزَوِّد الدارسين بمصدر غني من المفردات والتعبيرات تصلح للألعاب «ابحث عن الاختلافات» التي يوضح فيها الدارسون الاختلافات الدقيقة بين أزواج الصور.

ويمكن تكوين مكتبة خاصة بهذه الأنواع من الأنشطة، من الصحف والمجلات.

أنواع الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية وأعمار الدارسين

الاستمتاع بالألعاب لا يقتصر على سن معينة. فقليل من الأشخاص - بغض النظر عن العمر - يمكن أن يكونوا أقل اهتماماً وولعاً بالألعاب من الآخرين. ويعتمد ذلك على مدى ملاءمة اللعبة للاعبين، وكذلك على الدور الذي يقوم به اللاعب.

أولاً المعموم فيمكننا القول إن صفات الدارسين وكبارهم يحبون الاشتراك في الألعاب على السواء (يعتمد ذلك نوعاً ما على خلفيتهم الثقافية والاجتماعية). غير أن الناشئين يميلون إلى أن يكونوا أكثر خجلاً. ولا بد للمرء من أن يأخذ ذلك في الاعتبار وهو يسيل اختيار الألعاب لهم. ولعل الألعاب التي تجري في أزواج أو مجموعات صغيرة تكون مفيدة في تلك الأحوال.

ويُضِغُ لمن يلاحظ التدريبات الصفية بأنواعها، أن إيمان المعلم بجدرى الألعاب وملاءمتها يؤثر دائماً على استجابة الدارسين.

ويقول (اندررو رايت)^(١١) إنه لاحظ أن كثيراً من المواد والألعاب

التي تستخدم في المدارس الابتدائية بنجاح، يمكن أن تجد قبولاً لدى كثير من رجال الأعمال وذلك نتيجة لاعتناع المعلم وإيمانه الراسخ بها.

العقبات التي تواجه الدارسين الكبار

من الملاحظ أن لدى كبار السن دائماً دوافع كافية لتعلم لغة جديدة . ورغم أنهم ليسوا واقعين تماماً في تقدير الوقت والجهد اللذين يجب أن يبذلوا لإحراز التقدم في الدراسة، إلا أنهم نادراً ما يحتاجون لعملية دفع إضافية من المعلم.

ولما أهم عقبة تصادف الدارسين الكبار وتؤثر على دراستهم للغة فقلقهم وشكهم في قدرتهم على تعلم مهارة جديدة^(١٣).

وربما يكون منشأ ذلك ما قد سبق لهم أن صادفوه في دراسة اللغة من صعوبات، أو من تأثيرهم ببعض الأقوال المضللة والمثبطة المتداولة في كثير من الحضارات:

والتعليم في الصغر كالنقش على الحجر، والتعليم في الكبر كالنقش على البحر.

أو «إنك لن تستطيع أن تعلم كلاً عجزاً جَيلاً جديدة».

ولعل العودة إلى قاعات الدرس، وما قد نشير من ذكريات غير سعيدة للمدرسة، تشكل عقبة كبرى تضاف إلى ما ذكرنا. وسينشأ هذا بوجه خاص من طريقة تنظيم الفصل ومن أسلوب المعلم في تعامله مع الدارسين.

(١٣) انظر:

L. A. Hill and R. D. S. Fielden *English Language Teaching Games For Adult Students*.

1974.

والصورة التالية (شكل ١) نمطي ذلك الانطباع السيئ ، حيث يظهر المعلم بمظهر القائد المكري .

أُسْلُوبُ تَنْظِيمِ الْفَصْلِ

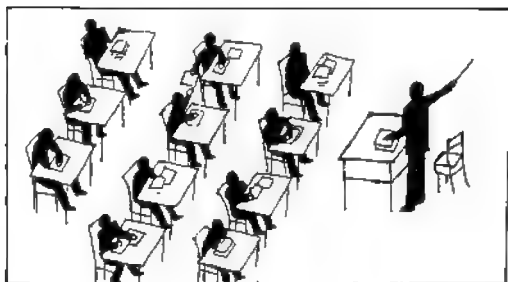
ومن أجل ذلك كان التركيز الآن على المعلم، وعلى المعهد الذي يدرس فيه، للعمل على خلق جوٍّ بهيج بعيد عن الرسمية، للتغلب على ذلك الشعور بالقلق .

ولا يمكننا أن ننكر أهمية التدريب في تعليم اللغة الجديدة، فبدونه لا يتحقق إلا قدر ضئيل من التعلم . ونحن نلاحظ أن الطالب الخجول في الفصل، يسيل إلى تَجَنُّبِ التدريب قدر الإمكان، فيصبح أكثر ارتباكاً وتعقيداً مع تقدم الوقت .

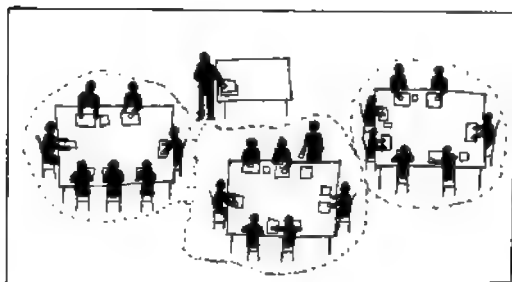
ويمكن أن يكون المعلم واعياً لذلك، ولكنه يدرك أنه إذا لجأ مع هذا الطالب الخجول إلى الأسئلة المباشرة، فإنه قد يسبب له مزيداً من الحرج والارتباك .

أما إذا استطاع المعلم أن يخلق مواقف - كالتي نقترحها في هذا الكتاب - فإن مثل هؤلاء الدارسين سيجدون أنفسهم قد جُذِبُوا إلى جو يستطيعون فيه أن ينسوا شعورهم بالنقص، ويدأوا في الاشتراك في التدريبات كسائر الدارسين المتحمسين .

ونفترض أن يقسم الصف إلى مجموعات صغيرة، حتى لو كان عدد الدارسين في الصف كبيراً - ٢٥ دارساً أو أكثر - فسيكون ذلك مفيداً جداً إذ يتيح الفرص لمزيد من التدريب لأكثر عدد من الدارسين، ويساعد أيضاً في التغلب على تَخَرُّجِ البعض من التحدث أمام الجمهور الكبير من الطلاب .



شکل (۱)



شکل (۲)

وعند تقسيم الصف، فإن عمل المعلم سيتغير حتماً، فبينما يستطيع أن يعلم المجموع كفرد واحد في الشكل (١)، وكل الدارسين يؤدون نفس المهمة، ففي النشاط بمجموعات (شكل ٢) يستطيع المعلم أن يقدم مهام مختلفة تبعاً لحاجة كل مجموعة.

فيمكن أن يجمع بعض الدارسين الذين يشتركون في مشكلة خاصة أو آخرين كانوا غائبين أثناء تدريس أحد التراكيب المهمة.. وهكذا.

ودور المعلم هنا أن يُمَرِّب بين المجموعات، يستمع جيداً وينصت ولا يتدخل إلا إذا اكتشف أن إحدى المجموعات قد أساءت فهم اللعبة أو أنها وقعت في خطأ جسيم لا يبدو أن أحد أفراد المجموعة قد تنبه إليه.

وكثيراً ما يوجد في المجموعات التي تتكون من خمسة إلى ثمانية دارسين، من يتعرّف على مثل تلك الأخطاء ويلفت النظر إليها.

وقد يساهم المعلم في عرقلة ذلك بسلوكه. فإذا نُظِرَ إليه على أنه الشخص الوحيد الذي يعرف الصواب من الخطأ، فسوف يميل أعضاء المجموعات إلى تَجَنُّب مساعدة بعضهم البعض.

أما إذا أظهر المعلم أنه يتوقع من أعضاء المجموعة التعاون والتآزر فإنهم سوف يتقاسمون المسؤولية بشكل أوسع، وتصبح كل مجموعة هي المسؤولة عن مستواها.

ويجد المعلم في هذا الكتاب، ألعاباً للكبار، وأخرى للصغار، وأهم ما يميّز ألعاب الصغار تأكيدها على عنصر التنافس. أما الكبار

فهناك دلائل كثيرة تشير إلى أنهم لا يتوقون إلى التباري مع الآخرين،
وغاية ما يطمحون إليه هو رفع مستواهم. ولذلك يجب على المعلم أن
يحذر من الإلحاح عليهم في هذا الأمر.

ويختلف الأمر تماماً مع الأطفال، فإثارة التنافس بينهم تضفي على
الفصل متعةً وحيويةً.

ونؤكد مرة أخرى أن على المعلم أن يطوّر الألعاب تبعاً لظروف
بيته وأسلوب التعليم، وكذلك الموقف.

وهناك ألعاب يستغرق أدائها بضع دقائق فقط، أما تلك التي
تتضمن عدة خطوات، فإنها تستغرق وقتاً أطول. ونوصي المعلم أن
يستخدم اللعبة كاملة، حيث إن كل خطوة مبنية على سابقتها. وتلك
مبنية على ما قبلها.. وهكذا. وهذا وبالرغم من أن كل خطوة من تلك
الخطوات كاملة في حد ذاتها.

ويجد المعلم كذلك اقتراحات بتنويع وتطوير اللعبة من آن إلى
آخر.

الألعاب اللغوية ومستويات الدارسين

يمكن لمعظم الألعاب في هذا الكتاب - بقليل من التعديل والتغيير - أن تُستخدم للمبتدئين والمتقدمين على حد سواء.

وهناك تنوعات تضاف إلى بعض الألعاب لتناسب مستويات خاصة من الاستعداد والأداء.

ومن المهم أن نذكر أن أكثر الدارسين تقدماً واجتهاداً في دراستهم يمكنهم أن يجدوا متعة وفائدة في الألعاب، إذا كان محتواها وما يستخدم فيها من لغة ذا صلة وثيقة بهم، ومناسباً لمصراهم اللغوي.

تَصْنِيفُ الْأَلْعَابِ مِنْ حَيْثُ مَهَارَاتُ اللَّغَةِ وَعَنَاصِرُهَا

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية. وهذه التصنيفات للألعاب يقصد بها معاونة المعلم في جمعها، وكذلك لتسهيل مهمته عند اختيارها لكي يزيدها الدارسون.

ومن الممكن أن نقسم الألعاب إلى عدة أنواع تبعاً للمهارات أو العناصر اللغوية التي تدرب عليها:

مثل: الألعاب الشفهية - ألعاب القراءة - ألعاب الكتابة - ألعاب المفردات - وألعاب التراكيب.

ولكن في كثير من الأحيان تتداخل المهارات والعناصر في اللعبة الواحدة، مما يجعل مثل هذا التصنيف بعيداً عن الدقة.

تصنيفُ الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها

وهناك أسلوب آخر في تصنيف الألعاب، وهو تقسيمها من حيث طبيعتها العامة وروحها.

مثل: ألعاب صحيح وخطأ - التخمين والحدس - الذاكرة - السؤال والجواب - الصور - الصوت - الكلمات - القصص - الحفلات - الألعاب النفسية - الحظ - الألعاب المتنوعة .

وهذا التصنيف يوضح بجلاء أن هناك أقساماً عديدة لكل صنف عام من أصناف الألعاب، وأن كل قسم من هذه الأقسام يتناول لغات ومهارات وعناصر مختلفة، وأنه يناسب عدة مستويات من المنجزات اللغوية.

وقد رأينا الأخذ بهذا التقسيم في تصنيف ألعاب الكتاب، مع التأكيد على المهارة اللغوية أو العنصر اللغوي الذي تدرب عليه، وكذلك المستوى المناسب الذي تجري معه اللعبة.

ولعل هذا التقييم يساعد المعلمين على تطوير ألعابهم الخاصة واكتشاف ألعاب جديدة.

استخدام الألعاب في دروس اللغة

كيفية استخدام الألعاب

إذا لم يكن المعلم معتاداً على استخدام الألعاب اللغوية التعليمية وتوحيدها في الصف، فيصح أن يقدمها ببطء، وعلى فترات كشط إضافي للكتاب المقرر.

ومن اعتاد المعلم على الألعاب اللغوية، وتوفرت لديه أنواع منها، يمكن أن يستبدلها بأجزاء المقرر التي يراها غير ملائمة أو ليست مُجديّة لتلاميذه.

وهذا الكتاب مرجع للمعلم، وليس مقررأ دراسياً في حد ذاته.

ومن الجوهري عند اختيار الألعاب مراعاة التعبيرات والمصطلحات اللغوية المدروسة، وكذلك أشكال الاشتراك في اللعبة.

وعقب اختيار اللعبة المناسبة، يجدر بالمعلم أن يوضح طبيعتها وأهدافها وقواعدها للدارسين. وقد يضطر ذلك المعلم إلى استخدام لغة التلاميذ، فإنهم إن جهلوا ما يجب أن يعملوه فستجيب بينهم نوع من التشوش والاضطراب.

وكثير من المعلمين يرون ضرورة تجنّب إثارة المنافسة

والتحديات ولكن من الممكن أن تجري معظم الألعاب في هذا الكتاب، بروح من المنافسة الشريفة، لتحقيق منجزات لغوية رائعة، وليس بهدف إنزال الهزيمة بالآخرين.

ومن الخطأ أن نسمح للدارسين بالتباري، وليست لديهم استعدادات متساوية أو متقاربة، إذ إن ذلك نتج عنه آثار عكسية ويؤدي إلى الإحباط. وينطبق ذلك حتى على المسابقات الفردية في ألعاب التبادل أو التحدي.

فالطلاب غير القادرين يستسلم ويأس، والطلاب المتفوقين في قدرته اللغوية سينمون نمواً زائفاً.

ونحن نعتقد أيضاً أن من الخطأ إجبار أي فرد على الاشتراك في الألعاب، فلا بد للدارس الخجول من أن يمر بمرحلة من الإعداد للاشتراك، مشابهة لمرحلة الإعداد للقراءة لصغار الأطفال.

ويمكن أن يكلف الدارسون المترددون بالقيام بدور المحكام والمُسجلين.

وإذا طالت اللعبة، أو صعب تغلب فريق على آخر، ينصح بإيقافها وتغييرها إلى لعبة أخرى - شأنها في ذلك شأن كافة الأنشطة الفصلية - وذلك قبل أن يتعب منها الدارسون. وهذه الطريقة يجتهدون نشاطهم ويستبدلون تركيزهم.

تنظيم اللعبة (كيف ينظم الفصل)

العمل الصفّي الجماعي، والفردى، والزوجى، وبالمجموعات. تتضمن كل لعبة من ألعاب هذا الكتاب اقتراحاً بأكثر أشكال التنظيمات الفصلية ملاءمة لإجرائها.

ويعتبر الشكلاّن الأخيران (الزوجي، والمجموعات) أهم أشكال الأنشطة الفصلية - إذا تَوَحَّيْنَا ضَمَان قدر كاف من التدريب الشفهي على استعمال اللغة لكل دارس.

الْعَمَلُ الصَّفِي الْجَمَاعِي وَالْفَرْدِي

وفي الْعَمَل الصفي الجماعي تَوَجُّه اللعبة الواحدة إلى جميع الدارسين في الصف، وقد يتطلب الإجراء اشراك الجميع دفعةً واحدةً أو من سبق الجميع في الحل، أو تعيين أحد الدارسين لكي ينوب عن الجميع في القيام بها بينما بقية الصف يستمعون.

ويتضح من ذلك أن الدارسين لا يقولون أكثر من جملة أو جملتين فقط في الدرس، وربما في الأسبوع. ولا شك أنه من الخطأ البَيِّن - إذا كانت القدرات الشفهية هدفنا - ألا نتيح للدارس أن يتكلم أو يتبادل الحديث مع غيره.

وبالرغم من احتمال وقوع بعض الأخطاء في النحو أو في النطق أو في التعبيرات أثناء العمل الزوجي أو العمل في المجموعات، فإن المائد على الدارسين يستحق ما نبذله فيه من جهد ووقت.

الْعَمَلُ الزَوْجِي

أهم ما يميز العمل الزوجي السهولة وسرعة التنظيم. وذلك بتكليف كل تلميذين من تلاميذ الفصل بأداء نشاط عن طريق التعاون أو التنافس. وهو يتيح فرصاً عديدةً للتدريب المكثف على الاستماع والكلام. ولا شك فإنه أفضل للدارس الخجول من العمل الصفي الجماعي ومن العمل بالمجموعات وهو كذلك أفضل من المجموعات إذا تَرَبَّت عليها بعض المشكلات التنظيمية.

ولهذه الاسباب يفضل بعض المدرسين العمل الزوجي أو العمل الصفي العام على العمل بالمجموعات.

العمل بالمجموعات

تحتاج بعض الألعاب إلى أربعة أو ستة لاعبين. ففي هذه الحالة يكون العمل بالمجموعات أمراً ضرورياً. ولا بد عندئذ من توفير مكان لتلتصق في الفصل، ومن تهئة مجالٍ واسعٍ للحركة بين المجموعات، ليسهل على المعلم الانتقال من مجموعة إلى أخرى.

وهذا يتطلب تعديلاً في نظام حجرة الدراسة، وتغييراً لأماكن بعض الأثاث، ويمكن أن يتم ذلك بسهولة.

أما في حالة ازدحام الفصل - الأمر الذي يصعب معه إجراء هذا التعديل والتغيير - فإن الانتقال خارج الفصل إلى الفناء أو تحت شجرة في حديقة المدرسة مثلاً، قد يساعد في إنجاز دروس ناجحة ومفيدة.

وفي النشاط بالمجموعات يجلس الدارسون على هيئة دائرة أو على شكل حدوة حصان.

ولأغراض المنافسة يحسن أن يتقى أعضاء كل مجموعة من فريق واحد ويعنى آخر يجب ألا تتكون المجموعة من دارسين يتمون إلى أكثر من فريق.

ويجب أن يدوم الشعور بالانتماء إلى المجموعة أو الفريق أطول فترة ممكنة لشحد الهمم وزيادة الفعالية في الدرس.

وإذا اقتضت الضرورة أن تكون هناك منافسات بين المجموعات فلا بد أن تشكل كل مجموعة من دارسين ذوي استعدادات متباينة،

ويكون في كل مجموعة من يقابله في المجموعة الأخرى من حيث الاستعداد والمستوى اللغوي.

أما إذا لم يكن هناك تنافس بين المجموعات، فيمكن للمعلم في هذه الحالة أن يختار مجموعات من الدارسين ذوي مستويات متجانسة (أي متقاربة في القدرة اللغوية) لكي تعمل كل مجموعة مستقلة بحسب ما يقدم لها.

ويخضع ذلك إلى حد كبير للرأي الشخصي للمعلم.

وكثير من المعلمين ينصحون أن يكون لكل مجموعة قائد. ومع ذلك - ومن الخبرة في ميدان الألعاب - فإنه يمكن للمجموعات أن تعمل بدقة وكفاءة بغير قائد.

ولكن في حالة اختيار القائد يراعى أن يكون من بين أقدر الدارسين وأكثرهم.

ولا ننسى هنا أن نذكر الفائدة من تشجيع بعض الدارسين المتحفظين قذلي الكلام، على القيام بدور القائد، وتدريبهم على تحمل المسؤولية.

وأما مهمة القائد فتتلخص في تأمين حسن تنظيم اللعبة، وفي القيام بدور الوسيط بين المعلم والدارسين.

ودور المعلم - أثناء عمل المجموعات - هو أن يتفقد من مجموعة إلى أخرى، مستمعاً ومعاوناً ومصححاً إذا اقتضى الأمر.

وإذا لم يبق للمعلم أن نظم أعمال المجموعات، ننصح بأن يقدمها بجرعات متدرجة وعلى مراحل.

فيبدأ بتهيئة الدارسين للعمل في مجموعات وتوحيدهم عليها، ثم

يضيف الألعاب التي يمكن لصغوف الدارسين (إذا كان ذلك هو نظام جليهم في الفصل) بالتباري ضده أو ضد بعضهم البعض. وأخيراً - وبعد عدة أسابيع - يكلف صغوف التلاميذ أن يُجَمِّعوا أنفسهم في مجموعات أصغر ليلعبوا لعبة فيما بينهم.

ويشترط أن يكون الدارسون معتادين على الألعاب التي يُطلَبُ منهم أدائها، ومنى أصبح العمل بالمجموعات مألوفاً لديهم، فلا بأس من إضافة ألعاب جديدة.

وفيما يلي خطوات العمل في تسيير اللَّعِب بالمجموعات:

- يشرح المعلم للصف.
- يوضح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع دارس أو أكثر.
- يُجري محاولة (تجربة) بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- يكتب على السبورة المفتاح اللغوي و/ أو التعليمات المطلوبة.
- يقوم بتجربة أوليّة لِلَّعِب لجميع المجموعات.
- يمحو كل ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

الفرق المتنافسة

وبالرغم من فائدة نظام المجموعات، فلا بد أن نواجه الحقيقة - عندما يكون الفصل كبير العدد ومكتظاً بالتلاميذ - ونقع بنظام الفرق كبديل عن العمل بالمجموعات.

وتتوقف عدد الفرق على حجم الفصل وعلى نوع الأثاث الذي فيه. ويمكن الاكتفاء بفريقين: أحدهما عن يمين الفصل والآخر عن يساره، ويمكن أيضاً تنظيم ثلاثة فرق: أحدهما في الوسط، والآخران على الجانبين. بحيث يتكون كل فريق من صف من التلاميذ أو أكثر.

وإذا سار نظام الفرق المتنافسة - فلا بد من إعداد لوحة نتائج تملق
في الفصل لتسجيل النقاط أولاً بلول.

والنسيم إلى مجموعات أو فرق - يجب ألا يتم من وحي الساعة
في كل مرة، وإلا يصبح مضيقاً للوقت ويغضب على الاضطراب
والقوضى.

وهناك رأي يقول إنه من الأفضل للتلميذ أن ينتمي إلى نفس
المجموعة أو الفريق على مدى العام أو الفصل الدراسي.

ولا شك فإن في كثرة تغير الفرق وتبدلها إزعاجاً واستخفافاً
بشعور الولاء والانتماء إلى المجموعة أو الفريق.

وإذا تسبب غياب بعض التلاميذ في إضعاف فريقهم، ففي هذه
الحالة يلتبس لفريقه الأعذار في تقدير النقاط.

ويمكن إطلاق أسماء على الفرق والمجموعات مثل:

مجموعة أو فريق «أبو بكر»، و «عمر»، و «خالد» و «صلاح
الدين»...

أو مجموعة أو فريق: الأسود والنمور والفهود...
أو مجموعة أو فريق: الأحمر والأزرق والأخضر...

أُسْلُوبُ إِجْرَاءِ اللَّعْبَةِ

لا نستطيع أن نبدأ لعبة لغوية دون شرح طريقة إجرائها، يزعم أن
الطالب سيقطع سرها بنفسه، ففي كثير من الأحيان يكون من الضروري
أن يسبق اللعبة شرح تمهيلي.

وكما أسلفنا فإذا تعرف على الدارمين فهم الشرح باللغة العربية فلا

بأس في هذه الحالة من استخدام لغتهم. (على أن استخدام الإيماءات والإشارات يمكن أن يساعد في تقليل الحاجة إلى لغة الدارسين).

ونحتاج بعض الألعاب إلى شرح تمهيدي، وكثير منها لا يحتاج إلى أكثر من إعطاء مثال لكيفية الإجراء.

ويمكن للمعلم أن يبدأ اللعبة ويقوم بدور القائد، ثم يتناوب بعض الدارسين القيام بدور القائد بعده. وكلما اشرك أكبر عدد من الدارسين في نشاط اللعبة كان أفضل.

مَعَايِير (مُرَدِّط) إِجْرَاء الْأَلْعَاب فِي فُصُول اللُّغَةِ

تجري الألعاب داخل فصول اللغة بثلاثة معايير رئيسية^(١٤):

- ١- أن تضيف الألعاب إلى الدرس متعة وتنوعاً.
 - ٢- أن تزيد من فهم الدارسين للغة الجديدة.
 - ٣- أن تشجع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة.
- وتنوعات الألعاب نفسها، يمكن أن تستخدم في التدريب على كافة بنود اللغة تقريباً.
- وبالرغم من أن الدارسين من كافة الأعمار يحبون الألعاب ويستمتعون بها، فلا بد أن يكون لدى معلم اللغة الرغبة في تطويع بعضها لصغار وكبار الدارسين.

ففي لعبة «جحا يقول» مثلاً:

يمكن لصغار الدارسين من الأطفال الوقوف مثلاً أثناء استجابتهم للأوامر: «المس رأسك»، «المس رقبك».

أما الدارسون الكبار، فيمكنهم البقاء جالسين على مقاعدهم عندما

يقول جحا: «ضع قلمك على مكتبك» أو «ضع دفترك في حقيبتك» مثلاً.

ولا بد أن تجري الألعاب بسرعة، ولا بد أيضاً - بعد تقديم التوجيهات الشارحة - من تكرار مفتاح اللعبة أو المثير عدة مرات.

وإذا كانت اللعبة للتنافس (تسجيل النقاط) فمن الواجب أن تجري محاولتان أو ثلاث قبل البدء في التسجيل.

ومن الخبرة في تدريس اللغات يتضح أن بعض الألعاب التي قد تبدو مملة وباعثة على السأم عند أبناء اللغة، يمكن أن تجد قبولاً وتمعناً مع دارسين من غير الناطقين باللغة.

إن أهم ما يجب أن نركز عليه هو النشاط المتوقع من المدارس أثناء إجراء اللعبة. فهذا هو الذي يحدد إن كانت لعبة مقبولة ونافعة أم مجرد تدريب آلي بحث.

واليك هذا المثال الذي يوضح ذلك:

يضح المعلم بعض الأقلام على أماكن مختلفة من مكتبه، ويسأل أحد الدارسين:

- «أين القلم الأحمر؟».

وبما أنه من الواضح أن القلم فوق الكتاب، فيفهم الدارس السؤال كالآتي:

«ما الجملة العربية التي تصوّر موضع القلم؟».

ولكن إذا اتبع المعلم أسلوباً آخر، وبدأ بقوله:

- «انظروا جيداً إلى الأقلام وأماكنها».

ثم يعمل على إخفاء ما على مكتبه. ويسأل:

١٠ - أين القلم الأحمر؟ هل تتذكر؟

في هذه الحالة تنشأ عملية تحيد لِقْوَى ذاكرة الدارس، ويستثار بالتالي للتفكير والكلام.

وأهم من ذلك، فإن الدارس غير الناطق باللغة العربية سيفهم السؤال ويفكر فيه بنفس الطريقة التي يفهم بها المتكلم العربي ويفكر.

جمع الألعاب الجديدة

تعتبر كل الألعاب أو الأنشطة - التي تستخدم اللغة ويستمتع بها
الدارسون - مواد تعليمية لغوية .

ومن الممكن أن تعثر على ألعاب جديدة بالاطلاع على المجلات
والصحف وبرامج الإذاعة والتلفزيون، وكذلك من ألعاب الحفلات .

ولا شك فإنه من الصعب العثور على لعبة جديدة لتدريب لغوي
مُتَعَمِّن، في اللحظة التي تحتاجها إليه . ومن المفيد - إذن - أخذ الحيطة
لذلك، بأن تجمع عدداً من الألعاب لتستخدمها عند الحاجة كلما سَاحَت
الْفُرْصَة .

والألعاب التي لا نحتاج إلى مواد أو وسائل معينة، يمكن وضعها
في ملف، أما الألعاب التي تحتاج إلى وسائل أو مواد بصرية، فيمكن
وضعها في أطرف أو علب، وكتابة عنوان اللعبة أو وصف موجز لها على
الظرف أو العلب، أما التفصيلات والمواد المستخدمة فتوضع في
الداخل .

ومن المهم عند جمع الألعاب أن تدوّن ملاحظات عن اللغة
المطلوبة للتعليمات والشرح، وكذلك اللغة التي سيستخدمها اللاعبون .

﴿يَتَوَقَّعُ فِي بَعْضِ الْأَلْعَابِ - أَنْ يَسْمَعَ الْمُشْرُكُونَ فَقَطْ، أَوْ أَنْ يَفْهَمُوا -
وَعَلَى سَبِيلِ الْمَثَالِ أَنْ يُشِيرُوا إِلَى صُورَةٍ أَوْ يَنْقُذُوا أَمْرًا﴾.

لِذَلِكَ يَتَحَدَّدُ مَسْتَوَى اللَّفْظَةِ بِنَوْعِ الْإِسْتِخْدَامِ، وَلَيْسَ بِوَسْاطَةِ
الْمُفْرَدَاتِ وَالتَّرَاكِبِ فَقَطْ.

غرفة الألعاب اللغوية

من الممكن للمؤسسات التعليمية - إذا أدخلت أسلوب التعليم بواسطة الألعاب اللغوية - أن تجهز غرفة خاصة للألعاب، يشرف عليها أحد المعلمين، ويدخلها الدارسون في حصص النشاط اللغوي. وفي هذه الحالة يجب أن تكون هناك سجلات للألعاب المختلفة، وجميع المعدات والأدوات الخاصة بكل لعبة، وبيان بعدد المشتركين فيها وشرح موجز لطريقة إجرائها. وعلى الدارسين أن يعتمدوا على أنفسهم في أداء الألعاب تحت إشراف المدرس المسؤول.

لغة تنظيم الألعاب وإدارتها:

أوامر عامة وتعليمات

لغة المعلم: لا تَسْرَع

أَنْظُرْ

اسْتَبِرْ

بَقِ فِي الصَّفِّ

اِثْنَيْنِ . . اِثْنَيْنِ

وَاحِدَ فَقَطْ

لغة الدارس: أَسْرِعْ

أَسْكُتْ

إِنِّهِ

صنع
الخزائن
المختبر
الح

النظمية

أشياء مطلوبة للدرس

لغة المعلم :	يا أحمد، هل	تستطيع	إعطائي	القلم المقص ؟ المسطرة
		يمكنك		

من فضلك	ابحث عن	المسجل الفانوس السحري	في المخزن. في المختبر. في الخزانة.
---------	---------	-----------------------------	--

أحضروني	قلماً	
أعطوني	بعض الورق	لو سمحت.
	الطبائير	

تحتاج إلى أقلام ، ومساطر، ومقصات، ...
سوف تحتاج إلى
تحتاجون جميعاً إلى ...
سيحتاج كل واحد إلى قلم، ومسطرة، ومقص، ..

هل	لديك لديكما لديكم لديكن	أقلام، ومسايطر، ومَقَصَّات؟
----	----------------------------------	-----------------------------

ارفع يدك	عندما تحتاج إلى شيء... إذا لم نأخذ شيئاً...
----------	--

ماذا	تريد؟
ألا	نأخذ؟

انتظر	هناك واحد / واحدة. هنا / هذه واحد / واحدة هنا.
-------	---

تعال	خذ هـ / ها.
تعالوا	خذو هـ / ها.

واحد لك... وواحد لك...

لكل فرد	واحد اثنان. ثلاثة. أربعة.
---------	------------------------------------

اثنين.
ثلاثة.
أربعة.
مجموعة.

واحد لكل

المسطرة (مسطرة) عجم

من يعطي أحمد قلماً / مسطرة. ؟

عجم مسطرة

الأقلام؟

المقصات؟

المساطر؟

كتاب

لغة الدارس: من فضلك هل يمكن أن أبحث عن

الأقلام.

المقصات.

المساطر

شيئاً.

آسف . أنا لا أجد

قلماً.

واحداً.

شيئاً.

لم أجد

هناك.

على الطاولة.

على المكتب.

عند النافذة.

انظر يوجد واحد/ واحدة

من فضلك هل يمكن أن آخذ... ؟
واحد/ واحدة لك... واحد/ واحدة لك..

ترتيبات غرفة الدراسة

لغة المعلم:	حرك	المكتب	هنا.
	ضع	المكاتب	هناك.
	خذ	مكتب	إلى الخلف.
	أرجع	الكريسي	إلى مكانها/ •.

.....

تفسير التلاميذ إلى المجموعات

لغة المعلم:	الع	مع من يجلس	بجانبك.
	اعمل		أمامك.

الموا	اثنين... اثنين.
اعملوا	ثلاثة... ثلاثة.
	أربعة... أربعة.
	في مجموعتكم.
	مع فريقكم.

يا محمد هل يمكنك الجلوس	خلف		أحمد؟
	أمام		
	بجانب		

اذهب		مجموعتك		الآن
اذهبوا		مجموعتكم		

في مجموعات		في مجموعتك
بنفسك		

أنت قائد		المجموعة
		الفريق

الذي بعده
دور من هذا؟

لغة الدارس:		العمل مع ..
أريد		أن أذهب ..
		أن أنظر ..
		أن آخذ دورا ..

لم آخذ دوري حتى الآن

أولاً.	اعمل أنت
بعدي.	

أولاً.	أريد	أن أعمل
بعذك / هـ.	أريد	أن تعمل

لغة نظير اللعبة

لغة المعلم:

أولاً.
بعد ذلك.
دور من الآن؟
أخيراً.

عليك الدور.
هل هو دورك؟
من تم يأخذ فوزه بعد؟
اعملوا بالدور.

أنشطة أخرى

لغة المعلم:

عندما تحتاج إلى مساعدة، ارفع يذك.

المحاولة؟	من يريد
أن يجرب؟	

يَجِبُ عَلَيْكَ أَنْ...
مِنَ الْوَاجِبِ أَنْ...

التكوير

لغة المعلم:

أُظِنُ أَنْ	هَذَا	أَفْضَلُ مِنْ	ذَلِكَ.
	هَؤُلَاءِ		أَوَاطِكَ.

لَا أُظِنُ أَنْ هَذَا مِثْلُ ذَلِكَ.
أَحْسَنُ - أَحْسَنُ - جَيِّدٌ - جَيِّدٌ جِدًّا - مُتَنَزِعٌ - عَظِيمٌ
خَطَأٌ - لَيْسَ صَحِيحًا - لَيْسَ صَحِيحًا بِالْمَرَّةِ.

لغة الدارس:

هل هذا صحيح؟

أُظِنُ	هُوَ جَيِّدٌ.
أُظِنُ	هَذَا عَظِيمٌ.
	هَذَا لَيْسَ صَحِيحًا.

التعيرات الشخصية المتبادلة

لغة المعلم:

ما الأمر؟
هل يُمكنُ أَنْ أَسَاعِدَكَ؟
نَعَمْ. وَهُوَ كَذَلِكَ.

يا أستاذ.		من فضلك هل تسمح؟
-----------	--	---------------------

يا أستاذة. يا آنسة.		هل تسمحين؟
------------------------	--	------------

هل تُحب أن...؟

هيا...

نعم، لا، بلى.

طبعاً، بالطبع.

انتظر لحظة.

أسرع.

انتهيت.

أنواع الألعاب:

١

صحيح وخطأ

- ١ - احترم من الخطأ.
- ٢ - أبعد الجملة إن كانت صحيحة.
- ٣ - صححي إن أخطأت.

٢

التخمين

- ٤ - الضندوق.
- ٥ - عم يتحدث؟
- ٦ - وأخيراً انتهيت.
- ٧ - ابحت... وأعكر.
- ٨ - فيم أفكر؟
- ٩ - هل تعرف السبب؟
- ١٠ - الأشياء الضائعة.

٣

الذاكرة

- ١١ - رسالة بالقم.
- ١٢ - ماذا تتذكر من هذه الأشياء؟
- ١٣ - البطاقات الثلاثة.
- ١٤ - البيت الذي بناه أحمد.
- ١٥ - هل أنت قوي الملاحظة؟

٤

السؤال والجواب

- ١٦ - نصف نصف يعرف.
- ١٧ - اختر معلوماً.
- ١٨ - تكلم بالأسئلة.
- ١٩ - عشرون سؤالاً.

٥

الصور

- ٢٠ - هل تعرف ما أرسم؟
- ٢١ - هل يمكنك أن ترسم مثل؟
- ٢٢ - ما أقرب هذا للمنظر.
- ٢٣ - الصور المتوقعة.
- ٢٤ - التوائم المينة.
- ٢٥ - استمع إلى الوصف وارسم.
- ٢٦ - ابحت عن الاختلافات.
- ٢٧ - هل أنت شاهد جيد؟
- ٢٨ - صف لي الطريق.

٦

الاصوت

- ٢٩ - هل تعرف صوتي؟
- ٣٠ - سجل العجائب.

٩

الحفلات

٤٠ - ممنوع اللمس .

٤١ - علبة الكبريت .

٨

القصص

٣٧ - القصص الخيالية .

٣٨ - أكمل القصة .

٣٩ - بالرموز فقط .

٧

الكلمات

٣١ - الكلمة الغريبة تخرج .

٣٢ - سلسلة الكلمات .

٣٣ - كل ثلاثة معاً .

٣٤ - من أنا ؟

٣٥ - أضف كلمة .

٣٦ - خمسة ، أربعة ، ثلاثة ،

اثنان ، واحد .

١٢

الألعاب المتنوعة

٤٦ - فكرة .. بدون كلام .

٤٧ - فهم يستحلّم ؟

٤٨ - بطيخ / شمام .

٤٩ - البحث عن الكثر .

٥٠ - الأوراق الممزقة .

٥١ - شاهد بأصابعك .

١١

الحظ

٤٢ - الفياس بمجرد النظر . ٤٥ - أنا الأول .

٤٣ - الفتاة الشابة

والسيدة العجوز .

٤٤ - هل ترى بسرعة ؟

١٥

الألعاب الضيقة

الألعاب

صحيح وخطأ

احترس من الخطأ

- اللغة : تكوين جمل في صيغة الإثبات،
الموضوع : تُم تحويلها إلى صيغة النفي - استخدام أدوات النفي
وبخاصة «لا» و«ليس».
- نوع الاتصال : الاستماع إلى التفاصيل
المهارات : الكلام والكتابة في مجموعات وفي أزواج
درجة التحكم : حُرّ
المستوى : الجميع
- الوقت بالدقائق: ١٥ - ٢٠ دقيقة لإعداد النص
٣ - ٤ لكلّ دارس يقرأ النص
- الإعداد : لا شيء
إلا إذا أردت أن تعدّ ما ستقرؤه.
- الإجراء : جماعي / مجموعات / أزواج
ناقش مع طلابك فكرة أن هناك دائماً بعض الناس
يحIRON ليقاع الآخرين في بعض الحماقات. ووضّح

لهم أن هذه اللعبة ستدرب الدارسين حتى لا يقعوا في مثل هذه الأمور.

أخبرهم أنك ستكلم وتضمن كلامك بعض العبارات الخاطئة، وعلى الدارسين رفع أيديهم بمجرد سماعهم عبارة غير صحيحة، ثم اذكر أين الخطأ. وعندما تفهم الفكرة يمكن لعبها في مجموعات أو في أزواج.

ويمكن للدارسين إعداد كلامهم في الفصل أو في المنزل.

المعلم أو دارس ١ : ذهبت أمس إلى المدينة وشاهدت سيارة مدحشة كان لها ست أرجل وتمشي ..

دارس ٢ : هذا خطأ. ليس للسيارة أرجل.
المعلم : آسف. هذا صحيح. وكانت تجري بسرعة وكنت عند الصيدلي اشترى بعض الخبز ..

دارس ٣ : لا. الصيدلي لا يبيع الخبز.
المعلم : بيروت عاصمة العراق.

دارس ٤ : لا. بغداد عاصمة العراق.

١. بغداد عاصمة العراق.
٢. بيروت عاصمة العراق.
٣. الخبز ليس طعاماً.
٤. الخبز ليس طعاماً.

أعد الجملة إن كانت
صحيحة

٢

اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم

الموضوع

نوع الاتصال : تمييز عبارات صحيحة من عبارات خاطئة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : المعلم

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥ - ١٠ دقائق

الإعداد : أعد من ١٠ إلى ١٥ صورة، يمكن أن يراها الجالس

في الصف الأخير في الفصل، بحيث توضح كل صورة
حدثاً مختلفاً: الجري، الباحة، القفز العالي،
التسلق..

جهز عدة عبارات صحيحة وأخرى خاطئة عن محتوى
كل صورة.

الإجراء : جماعي للصف

اعرض صورة على التلاميذ. ثم اطلب من التلاميذ

أن يعيدوا العبارة بعذك إذا كانت صحيحة، والآن
يعيدوها إذا كانت خاطئة.

ومن الممكن أن تبارى مع الفصل. خذ نقطة عندما
تجعل الصف يعيد بعذك جملة غير صحيحة. وأعط
الصف نقطة عندما يعيدون جملة صحيحة، أو
يتجاهلون غير الصحيحة.

المعلم: هُوَ يجري

الصف: هُوَ يجري

المعلم: (نقطة لكم)

مي نسج

الصف: —

المعلم: (نقطة أخرى لكم)

صححتي إن أخطأت

٣

اللغة : التعرف على الأخطاء وتصحيحها

الموضوع

نوع الاتصال : التدخل باستعمال «آسف، أنت قلت...» وكان يجب أن تقول...»

المهارات : استماع وكلام وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٠ دقائق

الإعداد : أي نص يمكن توفيره لجميع الدارسين
(مثل درس في كتاب المطالعة)

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات / أزواج
اقرأ النص وتعمّد تغيير بعض الكلمات. يتابع
الدارسون النص في الأوراق التي بين أيديهم، ثم
يستوقفونك عند ملاحظتهم لأحد هذه التغييرات.

عندما تفهم اللعبة، يمكن لعبها في أزواج
مثال: اقرأ النص وتعهد تغيير جميع الكلمات، بينما
يتابعك الدارسون.

: دارس: آسف، لقد قلت : كل
وكان يجب أن تقول: بعض.

بكم انقسم - ثم حرمهم نفس
لهم تلك النفس المولود
لهم نوى درس آخر لعل

التخمير

الصندوق

- اللغة : تسمية الأشياء ووصفها والتعرف عليها.
- استخدام بعض الأسماء مثل (ساعة، مشط، منديل...).
- الموضوع : استخدام بعض الصفات مثل (فضي، ذهبي، أزرق...).
- استخدام ضمائر الملكية مثل (ياه المتكلم وياه الغائب وكاف المخاطب).
- المهارات : استماع وكلام.
- درجة التحكم : حرّ
- المستوى : الجميع
- الوقت بالدقائق : * دقائق
- الإعداد : صندوق كبير أو حقيبة كبيرة
- تأكد من جود أشياء صغيرة يمكن للدارسين معرفة أسمائها والتعرف عليها.
- يمكن وضع الأشياء في جيبك بدلاً من الحقيبة أو الصندوق.

تجول في الفصل ملتفتاً عشرة أشياء صغيرة. اطلب من الدارسين نطق اسم الشيء قبل أن تضعه في الصندوق أو الحقيبة. ضع يدك في الصندوق وامسك أحد هذه الأشياء ولا تخرج يدك به.

المعلم : ماذا في يدي؟

دارس : المشط.

المعلم : لا.

دارس ٢ : ساعة.

المعلم : نعم.

عند هذه النقطة اتجه نحو الدارس الذي قال التخمين الصحيح وأعطه الشيء. وإذا استطاع دارس آخر أن يضيف إضافة جديدة خذها مرة ثانية وأعطها لهذا الأخير. ويمكن لدارس ثالث إعطاء إضافة أخرى صحيحة لكي يكسب الشيء.

دارس ٣ : هي ساعة فضية (ياخذ المعلم الساعة ويعطيها لدارس ٣).

دارس ٤ : هي ثينة / ساعة يد.

دارس ٥ : هي سويسرية / يابانية.

وفي نهاية اللعبة استغل ضمائر الملكية أثناء إعادة الأشياء إلى أصحابها.

المعلم : لمن الساعة؟

دارس : هذه ساعتني.

المعلم : خذ ساعتك.

عم يتحدث؟

اللغة : وصف الأشياء والناس وعلاقاتهم بعضهم ببعض
وقرابتهم.

الموضوع : استخدام جمل تامة

المهارات : استماع وكلام وقرأة وكتابة.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ - ٢٠ دقيقة للإعداد الكتابي.

من ٥ - ١٠ للاستماع والكلام في أزواج.

الإعداد : أعد بعض العبارات التي تصف أحد الأشياء الموجودة

في حجرة الدراسة كنثال للدارسين :

(البورة سوداء)

(النافذة مفتوحة)

الإجراء : جماعي للصف، ثم في مجموعات أو في أزواج.

أعمل اللعبة بنفسك. فكر في أحد الأشياء الموجودة داخل الفصل، أو في صورة على الحائط ثم صفها. اطلب من الدارسين أن يرفعوا أيديهم إذا عرفوا ما تصفه لهم. اختر أحدهم ليقول التخمين. إذا كان تخمينه صحيحاً أخبر الدارسين بذلك.

ثم كلّفهم بإعداد وصف كتابي عن أشياء مختلفة يختارونها، ويمكن أن يكون ذلك واجباً منزلياً. ومن المفيد كتابة بعض المفردات التي قد يحتاج إليها الدارسون.

هو/ هي — (لون)

هو/ هي — (حجم)

هو/ هي — (شكل)

مصنوع من — (مادة)

يستخدم في — (غرض)

هو/ هي ملك لـ — (شخص)

ويمكن اختيار الأشياء المناسبة لكل مستوى.

وأخيراً انتهت

٦

اللغة : معرفة اسم نشاط ما أو فعل معين عن طريق التمثيل الصامت.

الموضوع : استخدام وكان، مع الفعل المضارع (كُنْتُ نَمَح) والإجابة بالغي (لا، لم أكن أفعل) وبالإيجاب (نعم، كنت...).

المهارات : كلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق لكل.

الإعداد : اطلب من كل تلميذ أن يكتب اسم نشاط ما يمكن أدائه بالتمثيل الصامت، ولا يخبر به بقية التلاميذ.

الإجراء : جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الفصل

وأخبارك يهدوه ما سوف يقوم بمثله. ثم يمثل النشاط بدون أي كلام وعند الانتهاء منه يجب أن يقول: وآه... وأخيراً انتهيت. ثم يجيب على أسئلة بقية الدارسين. والدارس الذي يخمن النشاط ويعبر عنه تعبيراً صحيحاً يأخذ دوره في التمثيل الصامت. مثال:

دارس ١: (يمثل ويقول) آه... وأخيراً انتهيت.

المعلم: والآن ماذا كان يفعل؟ اسأله.

دارس ٢: هل كنت تمسح سيورة؟

دارس ١: لا، لم أكن أفعل ذلك.

دارس ٣: ولكنك كنت تمسح شيئاً. أليس كذلك؟

دارس ١: نعم، كنت أمسح شيئاً.

دارس ٤: هل كنت تمسح نافذة؟

دارس ١: لا، لم أكن أمسح نافذة.

٧ ابحث.... واغتر

اللغة : إلقاء أسئلة باستخدام هل + ظرف + مكان (هل هي تحت الورقة؟).

نوع الاتصال : تقديم اقتراحات باستخدام: هيا + فعل + شيء + حرف جر + مكان. هيا نضع الساعة في حقيبة أحمد
تنوع: هل هو مُحَبَّبٌ في... (صفة اسم المفعول)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بواسطة قائد

المستوى : مبتدئون وفي التنوع متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٥ دقيقة

الإعداد : بدون

الإجراء : جماعي للصف

يخرج دارس أو دارسان من الفصل. ويتفق الصف إلى إخفاء شيء صغير.

الصف: هيا، نخبيء هذه الساعة.

لا، نخبيء هذا القرش:

هل نخبئه تحت صندوق الطباشير أو فوق هذا

الرف؟

وعندما يتم إخفاء الشيء نادِ على الدارس أو الدارسين

وأطلب منهما محاولة العثور على الشيء المخبأ، وذلك

بإلقاء أسئلة:

الدارس ١: هل هو في الجزء الأمامي للحجرة؟

الصف: نعم.

الدارس: هل هو فوق الخزانة؟

الصف: لا.

: في المستوى المتوسط

تنويع

يطلب من المتباري أن يستخدم صيغة اسم المفعول.

وذلك بأن يقوم بإخفاء الشيء نصف الدارسين،

والنصف الآخر هو الذي يجيب عن الأسئلة، ويكون

ذلك بمثابة تبرير لطريقة الأسئلة.

الدارس: هل هو مَخْبأً في الجزء الخلفي من

الفصل؟.

قيم أنكرك؟

٨

اللغة : مراجعة مفردات في موضوع معين .

الموضوع : الاستفسار باستخدام الأسئلة .

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق : ٥ - ١٠ دقائق

الإعداد : لا شيء

الإجراء : أزواج

يقف المعلم وأحد الدارسين، أو يقف دارسان معاً أمام الصف. يختار المعلم أو الدارس شيئاً من مجموعة أشياء قد سبق دراستها ثم يهمس به لزميله قائلاً:

دارس١ / معلم: أنا أفكر في (رياضة)

(رقم - اسم بلد - تاريخ - شهر - وقت -

نشاط...)

ثم ينادي على دارس آخر في الصف ليخمن ما يفكر به.

دارس ٢ : هل تستخدم كرة في لعبها؟

دارس ١ / المعلم: لا.

دارس ٢ : هل هي والفروسيه؟

دارس ١ / المعلم: لا.

دارس ٢ : هل هي والباجه؟

دارس ١ / المعلم: نعم.

هل تعرف البب؟

اللغة : تخمين سبب حدوث بعض الأشياء وتعليلها.

الموضوع : السؤال بـ ولماذا؟

نوع الاتصال : الإجابة باستخدام اللام، أو لأن، أو بسبب، ونفي

الفعل الماضي بـ واء (ما لعب - ما ليس...)

المهارات : كتابة واستماع وقراءة وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل دارس

الإجراء : جماعي للصف / فردي

قبل البدء في اللعبة اكتب مثالا على السبورة:

نمت أمس نوماً هادئاً. لماذا؟ ✓

(لأنني ذهبت إلى النوم مبكراً)

ثم اطلب من جميع الدارسين كتابة عبارة كالمثال السابق دون أن يُطلِّع عليها أحداً. على كل منهم أن يكتب ما فعله مع ذكر السبب كما هو مبين في المثال. بعد الكتابة اطلب من الدارسين واحداً واحداً الحضور إلى مقدمة الصف وقراءة ما فعله فقط ثم يسأل : لماذا؟.

وعلى بقية الدارسين أن يحدِّثوا السبب. والدارس الذي يستطيع أن يأتي بالتحمين المطابق لما في الورقة يأخذ دوره. وهكذا.

المعلم : (الدارس الأول سيخبركم شيئاً. وسيسألكم عن السبب. استمعوا جيداً وحاولوا معرفة السبب).

دارس ١ : أخي شعر بمغص في بطني أمس. لماذا؟

دارس ٢ : لأنه لعب مباراة في الكاراتيه.

دارس ٣ : لا، (هو ما لعب مباراة في الكاراتيه).

دارس ٤ : لأنه لبس ملابس خفيفة.

دارس ٥ : لا، (هو ما لبس ملابس خفيفة).

دارس ٦ : لأنه أكل بسرعة.

دارس ٧ : نعم.

المعلم : حسناً. عُدْ إلى مقعدك (دارس ١).

وأنت تعالِ إلى هنا. دورك الآن (دارس ٢).

ملاحظة : يجب أن تكون الأسباب التي يكتبها

الدارسون معقولة وليست صعبة التوقع أو

سخيفة.

الأشياء الضائعة

١٠

اللغة : معرفة الأماكن التي ضاعت فيها الأشياء عن طريق الأسئلة.

الموضوع : (هل تبحث عنها في...؟ هل هي في...؟)

نوع الاتصال : استخدام الظروف (فوق - تحت - أمام - خلف - عند - داخل...)

استخدام الماضي (يُحْتَس) والماضي المنفي (ما وَجَدْتُ)

المهارات : استماع وقراءة وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : أعدّ عدداً من البطاقات واكتب في كل منها اسم شيء وكذلك مكاناً مناسباً له وفضل استخدام بعض ظروف المكان.

أمثلة: المحفظة - تحت المكتب / الجوارب - في

الحمام / الصحيفة - خلف الراديو / الكتاب - فوق
الرف.

الإجراء

: جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الصف
ويختار إحدى البطاقات، ثم يقرأ ما كتب فيها بصمت
(مثلاً: المحفظة - تحت المكتب)

ثم يقول للصف:

ضاعت مني (المحفظة) بحث عنها وما وجدتها.
ثم يبدأ في الرد على الأسئلة التي يوجهها إليه بقية
الدارسين، مستخدمين الظروف وحروف الجر والأماكن
المختلفة.

دارس ٢ : هل بحثت عنها فوق الرف؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها فوق الرف وما وجدتها.

دارس ٣ : هل بحثت عنها داخل الخزانة؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها داخل الخزانة وما
وجدتها.

دارس ٤ : هل بحثت عنها في درج المكتب؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها في درج المكتب وما
وجدتها.

(المعلم : أصبح قريباً جداً)

دارس ٥ : هل هي في مكان قريب من المكتب؟

دارس ١ : نعم.....

٣ الذاكرة

اللغة : إعادة جمل كاملة.

الموضوع : تذكر التفاصيل الدقيقة وتسلسلها.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة

درجة التحكم : إشراف المعلم / في المستوى المتقدم حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق : • دقائق

الإعداد : جهّز رسالة قبل الدرس مثل :

لا تنس إحضار حقيتي التي نسيتهما عندك، ففينا أوراق هامة. وجدت في حقيتك التي أخذتها خطأ بعض الملائق والشوك والسكاكين. سأنتظرك في الثالثة والنصف في سيارة زرقاء أمام الباب الخلفي لقصر الحمراء.

الإجراء : جماعي للصف

قسم الفصل إلى قسمين. أُرِ الرسالة للدارس الأول في

كل صف لمدة نصف دقيقة. ثم أعط إشارة لكي ينقلها كل واحد إلى من يجلس بجواره بالهمس في الأذن. ثم يقوم الذي تَلَقَّى الرسالة بنقلها إلى من يليه. وهكذا حتى المدارس الأخير في كل صف.

أولاً: حَلِّد الفريق الذي نقل الرسالة أسرع من الآخر.

ثانياً: يكتب المدارس الأخير في كل من الفريقين الرسالة التي تلقاها. ثم يقف كل منهما وقرأ الرسالة.

في النهاية اقرأ الرسالة الأصلية، ووازن بين الفريقين سجد مفارقات مضحكة.

ماذا نتذكر من هذه
الأشياء؟

١٢

اللغة : وصف الأشياء والأماكن.

الموضوع : وفي تنوع (١) الأعداد وصيغ الجمع (٣) حقائق و ٤
أفلام ونظارة واحدة)

نوع الاتصال : وفي تنوع (٢) وصف كتابي.

المهارات : استماع وكلام وكتابة وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: • دقائق

الإعداد : جَهِّز مجموعة من أشياء صغيرة أو صور لها مما يعرف

الدارسون أسماءها. ثم ضعها على المكتب أمام

التلاميذ وتأكد من أنهم جميعاً يستطيعون رؤيتها،

ويمكنك أن تمسكها واحدة واحدة ونعرضها على

التلاميذ لمدة ثوان. جَهِّز قطعة من القماش أو ورقة

كبيرة يمكن أن تغطي جميع هذه الأشياء.

سيحتاج كل دارس إلى قلم وورقة.

ضع ٦ - ٨ أشياء على الطاولة أو على ٦ - ٨ لوحات على السبورة. قل للدارسين إنك ستختبر قوة ملاحظتهم وذاكرتهم. أعطهم ٢٠ ثانية للنظر إلى الأشياء و/ أو الصور ثم غطها بقطعة القماش. اطلب من الدارسين أن يكتبوا في ورقة العدد الذي يستطيعون تذكره من أسماء الأشياء التي شاهدها. ثم اطلب منهم أن يقرأوا عليك ما كتبوا. المعلم: ماذا كتبتم؟ أو ماذا تتذكرون؟

أخيراً أزعج القماش أو الورقة واطلب من الدارسين مقارنة ما كتبوه بالأشياء و/ أو بالصور.

تنويع (١) : الأعداد والجمع: عندما تريد أن يتدرب الدارسون على الأعداد وصيغ الجمع، اختر أشياء وصوراً مكررة. فمثلاً: ٣ حقائب و ٤ أقلام ونظارة واحدة.

تنويع (٢) : الوصف: إذا كان الطلاب متقدمين يمكن أن تريحهم حوالي ١٥ شيئاً أو صوراً لها. ثم اطلب منهم أن يكتبوا ما يتذكرون، ويصفوا الأشياء بالتفصيل. وللتسهيل يمكنك أن تريحهم الأشياء واحداً بعد الآخر بدلاً من عرضها عليهم مرة واحدة. وعندما يكتب الدارسون كل شيء يتذكرونه، ببادل كل منهم ما كتبه مع جاره، ليقوم بتصحيحه له، بينما تريحهم الأشياء أو الصور مرة ثانية. مثال:

المعلم : ما هذا؟

دارس ١: حديد.

المعلم : هل تذكره عبد الرحمن؟

دارس ١ : نعم.

المعلم : ماذا كتب عنه؟ كيف وصفه؟

دارس ١ : كتب: (يقرأ ما ذكره جاره) كان أحمر

وأخضر ومن القطن، ومتوسط الحجم..

المعلم : هل هذا صحيح؟

دارس ٢ : لا. هو لم يكن أحمر. كان برنقالياً.

المعلم : حسن... ..

البطاقات المتلازمة

١٣

اللغة : التعليق على البطاقات المتلازمة

الموضوع : الموافقة أو عدم الموافقة بطريقة مهذبة / آسف، أنا لال / واافق

المهارات : استماع وكلام وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : جَهِّز مجموعة من ٢٠ بطاقة لكل مجموعة من ٤ أو ٥

لاعبين (ومن الممكن أن يكلف المدارسون بإعداد

البطاقات بأنفسهم) في كل مجموعة ١٠ أزواج، كل

زوج من البطاقات بينهما علاقة ما، كما في الأمثلة

التالية:

١ - صورة : اسم.

٢ - خريطة : اسم البلد.

٣ - عنوان كتاب : اسم المؤلف .

٤ - سؤال : جواب .

٥ - بلد : اسم العملة .

سويسرا فرنك

كويت دينار

سعودية ريال

أمريكا دولار

الإجراء

: مجموعات / أزواج

يجلس الدارسون في مجموعات من ٤ أو ٥ دارسين
وتوضع أمامهم البطاقات مقلوبة على ظهرها بحيث لا
ترى الصورة أو الكلمة .

يلتقط أحد اللاعبين بطاقتين . إذا اعتقد أنهما
متطابقتان يقول تعليقاً بسيطاً : «موافق» . . . مثلاً . وإذا
كانتا غير ذلك يقول : «أنا آسف» . . أنا لا أوافق» ثم
يميد البطاقتين بعد أن يُطلع بقية اللاعبين عليهما .

وإذا كان اللاعب الآخر موافقاً يحتفظ بالبطاقتين وله
الحق في أخذ بطاقتين أخريين . أما إذا كانت البطاقتان
غير متطابقتين فلا بد أن يُطلع عليهما بقية اللاعبين في
المجموعة ، ثم يحددا إلى نفس المكان الذي أخذتا
منه تماماً ، ويأتي دور اللاعب التالي . . . وهكذا .

ويستمر ذلك إلى أن يتم توزيع كل الأزواج من
البطاقات واللاعب الحاصل على أكبر عدد منها هو
الفائز .

١٤ البيت الذي بناه أحمد

١٤

اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم - تنمية الجملة .
الموضوع : استخدام اسم الموصول (الذي - التي)، واسم الإشارة (هذا - هذه)، وضمير الغائب (هو - هي) وكذلك اتصال الفعل الماضي ببناء التانيث (قَتَلْتُ - ضَرَبْتُ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : أعد بعض العبارات التي يمكن تنميتها على غرار الآتي:

هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي

بناه أحمد.

نص

هذه هي القطعة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي
في البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الكلب الذي طارد القطعة التي قتلت الفأر الذي
أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذه هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد القطعة
التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي
بناه أحمد.

الإجراء

: جماعي للمصنف/ فردي

١- اطلب من الدارسين إعادة الجملة الأولى بعدك
بطريقة جماعية مع زيادة الكلمات التي يسمعونها
في مقدمة الجملة في كل مرة.

٢- انتقل إلى بقية الأجزاء المضافة بنفس الأسلوب.
بأن تقرأ العبارة المطلوب إضافتها ويبدأ بها
الدارسون الجملة ويكملوها حتى النهاية.

٣- بعد أن يعرف الدارسون اللعبة اطلب من أحدهم
أن يعمل اللعبة بطريقة فردية. وإذا أخطأ أعط
الفرصة لغيره. شجع أكبر عدد من الدارسين على
إجراء اللعبة.

المعلم هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

الدارس : هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذا هو الخبز الذي في

الدارس : هذا هو الخبز الذي في البيت الذي بناه
أحمد.

المعلم : هذا هو الفأر الذي أكل
الدارس : هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت
الذي بناه أحمد.

المعلم : هذه هي القطعة التي قتلت
الدارس : هذه هي القطعة التي قتلت الفأر الذي أكل
الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذا هو الكلب الذي طارد
الدارس : هذا هو الكلب الذي طارد القطعة التي قتلت
الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي
بناه أحمد.

المعلم : هذه هي البنت التي ضربت
الدارس : هذه هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد
القطعة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي
في البيت الذي بناه أحمد.

١٥ هل أنت قويّ الملاحظة؟

اللغة : حصر ووصف الأشياء والأماكن.

الموضوع : وفي الترتيب الأول وصف مظاهر الناس.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ٢ - ٣ دقائق

الإعداد : لا شيء

الإجراء : جماعي للمصف

أخبر الدارسين الآن ينظروا خلفهم. اسألهم ماذا يوجد خلفهم. لا بد أن يذكروا الدارسين الآخرين والأثاث والصور التي على الحائط والتوافذ... الخ. اطلب منهم أيضاً وصف الأشياء التي يذكرونها.

ولك أن تسألهم أيضاً عما يستطيعون تذكّره في الشارع خارج المدرسة.

المعلم : فكّر في الشارع خارج المدرسة . ماذا تذكر؟
دارس ١ : توجد أشجار .

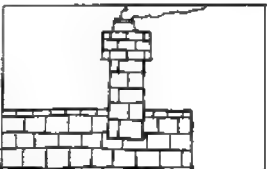
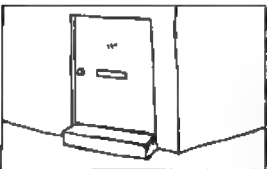
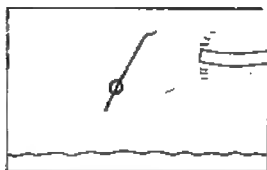
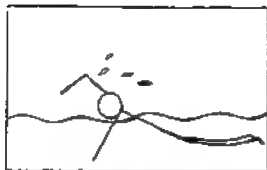
المعلم : نعم . هل هناك أشجار على جانبي الشارع؟
دارس ١ : لا . لا توجد أشجار على الجانب الآخر .
دارس ٢ : لا . هناك شجرة أمام محل البقالة .

تنويع ١ : قبل أن نشرح اللعبة للصف ، اطلب إلى اثنين من
الدارسين أن يخرجوا خارج الفصل . ثم اشرح اللعبة
واطلب من الدارسين أن يصفوا الملابس التي يرتديها
الزميلان اللذان خارج الفصل .
ويمكنك أن تكتب على السبورة ملخصاً لما
يقولونه . ثم اطلب من الدارسين اللذين في الخارج
الدخول إلى الفصل ووازن بين ما قاله الدارسون وبين
الأصل .

تنويع ٢ : اطلب إلى أحد الدارسين أن يغمض عينه ويصف
المظهر الخارجي لجاره .

ع

السؤال والجواب



شکل ۳

١٦ نصف الصف يعرف

- اللغة : إلقاء أسئلة وإعطاء الأجابة
- الموضوع : مع بعض التلميذات مثل : تقريباً - تماماً - لا ، ليس تماماً.
- المهارات : استماع وكلام
- درجة التحكم : حُرّ
- المستوى : الجميع
- الوقت بالدقائق: من ٥ - ١٠ دقائق
- الإعداد : للعمل الجماعي للصف نجهز ٣ - ٦ صور بحجم صفحة المجلة، وتكون صوراً بسيطة بدون تفاصيل.
- ولإجراء اللعبة في أزواج أو في مجموعات تحتاج أيضاً إلى ٣ - ٦ صور لكل اثنين أو مجموعة من الدارسين.
- الإجراء : جماعي للصف / في مجموعات / أزواج
- أنت أو دارس أو مجموعة من الدارسين ينظرون إلى

الصورة التي لا يراها بقية الصف، والذين لا يرون الصورة يحاولون معرفة محتواها عن طريق إلقاء الأسئلة.

ويمكن إجراء اللعبة لعدة مستويات. في المستوى المبتدئ يمكنك أن تقول: «يوجد رجل في الصورة» ثم تسأل:

المعلم: ماذا يفعل؟

الصف: هل يجري؟

المعلم: لا.

الصف: هل يسبح؟

وفي المستويات المتقدمة، يمكنك استخدام صور أكثر تعقيداً وتفصيلاً، ولا تقدم أي مفتاح عن محتواها:

الصف: هل هو داخل الغرفة؟

المعلم: لا، ليس تماماً.

الصف: هل هو خارج الغرفة؟

المعلم: نعم، لكن يوجد منه جزء إلى الداخل.

الصف: هل هو الباب؟

١٧ اختبار معلوماتك

اللغة : أي سؤال عن حقيقة من الحقائق والإجابة عنها

المهارات : قراءة

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق : من ١٠ - ٢٠ دقيقة.

الإعداد : جهز بطاقات صغيرة. اكتب ١٠ أسئلة على عشر

بطاقات وأجوبتها على عشر أخرى. مثل:

١ - معلومات عامة:

١ - أين بيت الله الحرام (الكعبة)؟ مكة المكرمة

٢ - أين المسجد النبوي؟ المدينة المنورة

٣ - أين المسجد الأقصى؟ القدس

٤ - أين المسجد الأموي؟ دمشق

٥ - أين مسجد قرطبة؟ أسبانيا

٦ - من أول الخلفاء الراشدين؟ أبر بكر

ب - أسئلة للفكاهة:

١ - من القائد العربي الذي كان يرتدي أكبر حذاء؟

أكبرهم قدماً

٢ - علام تحصل عندما يأخذها لك أحدهم؟

الصورة

٣ - ما الفرق بين القيل والكفيل؟ الكاف

ج - التأثير والتحويل:

١ - ماذا يحدث لو أضفنا اللون الأزرق إلى الأصفر؟

يتحول إلى أخضر

٢ - ماذا يحدث لو وضعنا بيضة نيئة في ماء يغلي

٦ دقائق؟

تتحول إلى سلوقة

الإجراء : أزواج / فردي

وضح ضرورة تلازم الأسئلة مع أجوبتها المناسبة.

يأخذ كل اثنين من المدارس مجموعة من الأسئلة

والأجوبة. والذي يستطيع أن يجمع أكبر مجموعة

متلاثة (المسائل وجوابه) يكون الفائز.

تكلم بالأمثلة

١٨

اللغة : إلقاء أسئلة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ قيادة المعلم / قيادة الدارسين

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : لا شيء

الإجراء : عمل جماعي للصف

قل خيراً قصيراً، واطلب من الدارسين أن يسألوك عنه
وتمعلي إجابات مناسبة من عندك.

مثال:

م رأيت أمس صديقاً قديماً.

ت أين رأيته؟

م جاء إلى منزلي.

ت؟ هل تناولتما الغداء؟

م نعم.

ت؟ من أعد الطعام؟

م أنا.

ت؟ ماذا أعددت؟ ...

بدايات لموضوعات:

- اشترى صديقي سيارة جديدة .

- نسيت أمتي حقيتي . .

- قضيت عند جدي إجازة مدهشة . .

(يمكن لبعض المدارس القيام بدور المعلم في اللعبة).

اللغة : معرفة الأشياء والأماكن والشخصيات عن طريق إلقاء الأسئلة .

«هل هي حشرة نافعة؟»

«هل توجد في بلادنا؟»

المهارات : استماع وكلام وكتابة

درجة التحكم : بوساطة قائد .

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: خمس دقائق لكل مسابقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل من الفريقين

الإجراء : جماعي للمصف / فرق متنافسة

نقسم الفصل إلى فريقين أ، ب. واطلب من كل فريق أن يختار قائداً له. وعلى قائد كل من الفريقين أن يبحث مع فريقه مقترحات بقائمة من أسماء الحيوانات والأماكن والشخصيات الهامة التي درسوها، ويسجلها في ورقة.

مثل: النحلة، الصحنى، أحمد شرقي، الأهرام،
مكة، عترة، ...

وعلى أحد الفريقين أن يصل إلى معرفة اسم الشيء أو الشخصية عن طريق سؤال الفريق الآخر ما لا يزيد عن ٢٠ سؤالاً تكون إجاباتها نعم أو لا. فإذا استطاع الفريق معرفة الشيء تحتسب له نقطة، وإن لم يستطع معرفة الشيء تحتسب نقطة للفريق الآخر. والفريق الفائز هو الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط.
وقائد الفريق (أ) يبدأ بإعطاء (مفتاح) عن الشيء الأول:

دارس ١ من فريق أ : الشيء الأول عبارة عن حشرة.

دارس ١ من فريق ب : هل هي حشرة كبيرة؟

دارس ٢ من فريق أ : لا. (واحد).

دارس ٢ من فريق ب : هل هي حشرة موجودة في بلادنا؟

دارس ٣ من فريق أ : نعم. (اثنان).

دارس ٣ من فريق ب : هل هي حشرة تعض الناس؟

دارس ٤ من فريق أ : لا (ثلاثة).

دارس ٤ من فريق ب : هل هي تصنع العسل؟

دارس ٥ من فريق أ : نعم.

دارس ٥ من فريق ب : هل هي النحلة؟

المعلم نعم. نقطة للفريق (ب). والآن

يبدأ فريق (ب) بإعطاء

(المفتاح) لفريق (أ).

ملحوظة: رغم أنه من المستحب ترك فائدي الفريقين يتصرفان بإعطاء (المفتاح) في بداية اللعبة و (الاسم) في نهايتها إلا أن للمعلم حق التدخل بين الحين والحين لتصحيح إحدى الحقائق أو الأخطاء اللغوية الصارخة.

٥ الصور

٢٠ هل تعرف ما لرسم؟

اللغة : استخدام حصيلة الدارس من المفردات في الإجابة عن الأسئلة.

نوع الاتصال : ربما في النمط الأني: وأظن أنها ستكون... يمكن أن تكون... .

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥ - ١٠ للعمل الجماعي ١٠ - ٢٥ للعمل بأزواج.

الإعداد : ١ - تحتاج إلى طباشير وسيورة

٢ - ورق وأقلام لكل دارس.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج ابتداء برسم على السبورة ثم أسأل:

المعلم : ماذا لرسم؟

الصف : طاولة...؟...

- المعلم : لا (استمر في الرسم)
- الصف : منزل؟
- المعلم : لا. ليس تماماً (استمر في الرسم)
- الصف : محل؟
- المعلم : نعم. لكن ماذا يحدث؟
- الصف : هناك شجرة.
- المعلم : لا.
- الصف : نلر. المحل يحترق.
- المعلم : نعم، والآن مَنْ هذا؟
- الصف : صاحب المحل.
- المعلم : وماذا يفعل؟

.....

يمكن للدارسين عندئذ إجراء هذه اللعبة في أزواج.
واحد يرسم والآخر يوجّه إليه الأسئلة.

هل يمكنك أن ترسم مثلي؟

٢١

اللغة : تصحيح، نقد باستخدام الصفات واسم التفصيل.

الموضوع : «إنها أكثر —
ولست — تماماً»

هذا أفضل.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : ١ - صورة و/ أو جهاز العرض فوق الرأس.

٢ - وللعمل في أزواج: ورق وأقلام وممحاة لكل واحد.

الإجراء : عمل جماعي للمصف يقود إلى العمل في أزواج.

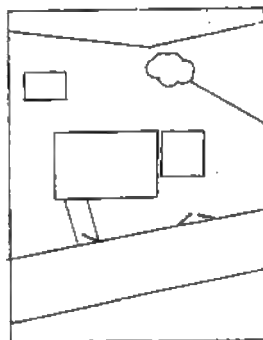
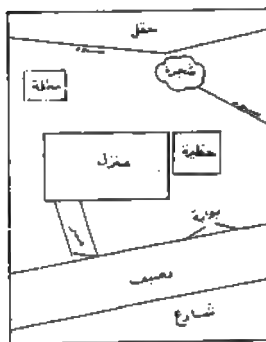
ارسم أو اطلب من أحد الدارسين أن يرسم صورة علي
السيرة (انظر الصورة أ). اطلب من أحد الدارسين أن



٤



شكل



شكل ٥

يرسم نسخة من الصورة المرسومة على الببورة
(الصورة ب)، وأثناء نسخه للصورة شجع الصف على
إعطاء تعليقات مُعيّنة مثل: (شكل ٣):
الصف: رأسه أكبر قليلاً.

الرُّجل ليست طويلة مثل الأصل

جسمه أسمى

هو أقصر قليلاً

الثوب واسع جداً

وجهه قبيح / أنفه كبير

هذا أفضل

جيد / حسن

نُظّم أعمالاً ثنائية بالطريقة المعتادة. على كل دارس أن
يرسم صورة، ويأخذها بدوره إلى زميله ليحاول نسخها
(يرسم مثلها). (شكل ٤).

ما أغرب هذا المنظر!

٢٢

اللغة : تسمية الأشياء ووصفها

هو / هي —

التعبير بعدم المعرفة «لا أعرف»

«ما عندي فكرة»

في التنوع : «هذا جزء من —».

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بواسطة قائد

المستوى : مبتدئون ومتوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : جهّز بعض الرسومات لمناظر غير مألوفة على بطاقات

كبيرة أو لوحات. يمكنك استخدام جهاز العرض فوق

الرأس.

الإجراء : جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج (اختياري)

ارسم نماذج عديدة لأشياء غير عادية على السبورة أو

عن طريق جهاز العرض فوق الرأس. اسأل: ما هي؟

ومتى عرفها الدارسون ارسم أو وضع صورة الشيء
نفسه من زاوية أخرى مثلفة.

المعلم : ما هذا؟

ت : صورة وجه سيدة.

المعلم : لا . ليس لها عيان ولا أنف.

ت : رغيف خبز.

المعلم : نعم . صورة رغيف خبز إذا نظرنا من أعلى.

اطلب من الدارسين إعداد أفكار خاصة بهم في وضع

دقائق، ثم يألون بقية الصف أو المجموعات الأخرى

وإذا لم يعرف الدارس الشيء يقول: «لا أعرف».

تنوع

: استخدم صوراً من مجلات، يمكن أن تكون مناظر غير

عادية لأشياء أو أجزاء منها تقصها بالمقص. إذا عرضت

جزءاً من شيء ما، فعلى الدارس أن يقول: «هذا جزء

من...»

مثال: الدارس: هذا جزء من دراجة... .

اللغة : استخدام إنّ و تكون

نوع الاتصال : هتافات الاستحسان (عظيم)

هتافات الحسرة والأسف (يا للمحظ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم

المستوى : مبتدئون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : اجمع من ١٥ - ٢٠ صورة لأشياء من المجلات. ومن

الممكن أن ترسمها (يمكنك استعمال صور لعبة

«التوالم السمينة» في الصفحة التالية).

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات/ أزواج

يجب أن تعرض الصور على جميع الدارسين وتعطيهم

وقتاً كافياً لمشاهدتها. اخلط جميع الصور وضعها على

الكتيب مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى)

حتى لا يراها أحد من الدارسين.

يأتي اللاهيون بالدور إلى مكتب المعلم ليتناول كل منهم صورة بيده. وقبل أن يمسكها يتبأ بما ستكون. ويعلن ذلك للصف. فإذا كان توقعه صحيحاً يحتفظ بالصورة. وإذا كان خاطئاً يعيد الصورة مقلوبة تحت مجموعة الصور.

دارس١: «إنها ستكون آلة كتابة». ولا، يا للأسف. هذا خطأ». وعلى كل دارس أن يقول «أضعها تحت الصور ويضع الصورة تحت الصور الأخرى».

دارس٢: «إنها ستكون مسجداً نعم. هي لي. عظيم.

اللغة : وصف صرر الأشياء والأشخاص.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة.

الإعداد : اجمع من المجلات ١٦ - ٢٠ صورة لأشياء معينة أو

لبعض الأشخاص. ويمكنك أيضاً أن تقوم برسمها،

بحيث تكون لكل شيء أو شخص صورتان متطابقتان.

ضع الصور في ظرف ومعه تعليمات اللعبة. سجل

عدد أزواج الصور. تتطلب اللعبة مجموعة من الصور

لكل اثنين من الدارسين.

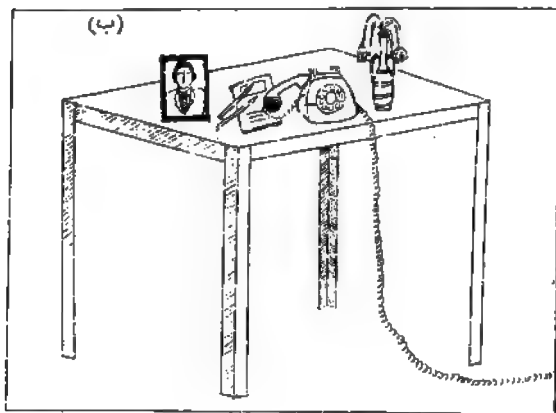
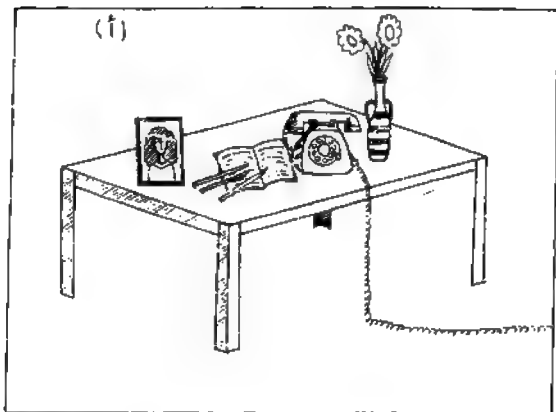
(يحسن لصق الصور على بطاقات متساوية في

المساحة).

الهدف هو أن يعمل لاعبان مع بعضهما لجمع الأزواج المتطابقة. يجب أن نخلط الصور ونضع مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى) على هيئة كوم، حتى لا تظهر الصور للاعبين.

كل لاعب يأتي في دوره ويأخذ بطاقة دون أن يريها إلى الآخر ثم يصف كل لاعب صورته التي على البطاقة دون أن يدع الآخرين يرونها.

ويمكن أن يسأل كل من اللاعبين زميله بعض الأسئلة، فإذا قرر أن معهما زوجاً متماثلاً من الصور وضعا الصورتين على المتضدة. فإذا كانت الصورتان متماثلتين فعلاً وضعاها جانباً، وإن لم تكونا كذلك أعادها إلى مجموعة الصور.



لمبة واسمع الى الوصف وارسم

ب



الأصل

شكل (٧)



الاصورة

استمع إلى الوصف
وارسم

٢٥

اللغة : وصف الصور - إلقاء أسئلة - عقد مقارنات.

نوع الاتصال : تشجيع - ثناء ومدح - نقد.

المهارات : استماع وكلام وفي التوزيع قراءة وكتابة

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : اختر بعض الصور من المجلات بحيث تشتمل على

أشياء مختلفة. ويجب أن تكون الصورة في مساحة

مناسبة وواضحة. ويفضل ألا تشتمل الصورة على

أشخاص، ويسمح أن تكون الأشياء عجيبة وغريبة.

ويمكن أن تكون اللعبة محدودة وبسيطة إذا كانت

الصورة خطوطها بسيطة غير معقدة كما في الصورة رقم

١٥ ويمكن أيضاً أن تكون أكثر عمقاً وتفصيلاً (كما في

الصورة «ب» لكل اثنين من الدارسين قطعة ورق وقلم
رصاص.

الإجراء

أزواج :

يصف أحد الدارسين الصورة لزميله الذي يحاول أن
يرسمها معتمداً على هذا الوصف دون أن يرى الأصل.
مثال: (صورة أ) (شكل ٦).

- ١٢ : توجد طاولة مربعة في وسط الصورة.
١٣ : هنا. في هذا المكان.
١٤ : نعم، إلى أسفل قليلاً. حسن. هنا.
١٥ : هل هي هكذا؟
١٦ : لا. ليس تماماً. الرجلُ طويلة.
وبعد أن يبدل كل من الزميلين جهدهما في إخراج
رسم متقن قدر الإمكان، يوضع الأصل إلى جوار
الصورة المرسومة، ثم تبدأ المقارنة بينهما.
١٧ : ياه. أرجل الطاولة طويلة جداً.
١٨ : قلت لك هذا. وأنت لم تُغيّرهما.
: هذا التنوع يضيف إلى اللعبة الكتابة الوصفية.

تنوع

يُعطى كل دارس صورة ليحبر عنها كتابة. فإذا تمت
كتابة الأوصاف يتبادل كل زميل مع الآخر الوصف الذي
أعده ويحاول كل دارس أن يرسم الوصف الذي كتبه
زميله بدقة وعندما تكتمل الصورتان تقارن بالاصول ثم
تناقش الاختلافات.

(الاختلافات بين الصورتين في صورة «ب» (شكل ٧)

● المرأة أصغر في السن.

- شعرها أطول.
- نمسك الحبّ بيدها اليمنى وليس اليسرى.
- الرجلان يجلسان على الأرض وليس على المقعد.
- الأولاد يلعبون كرة القدم وليس بالأرجوحة.
- الرجل يرتدي ثوباً عربياً والسيدة ترتدي فستاناً طويلاً.

- اللغة : وصف صور الأشياء والأشخاص .
- الموضوع : إلقاء أسئلة - صيغة المضاف إليه واسم التفضيل .
- نوع الاتصال : عقد مقارنات
- المهارات : استماع وكلام
- درجة التحكم : حرّ
- المستوى : متوسطون / متقدمون
- الوقت بالدقائق: ٥ - ١٥ دقيقة
- الإعداد : يحتاج كل اثنين من الدارسين إلى صورتين متطابقتين
 لكن تختلفان في بعض المواضع .
 (يحسن في حالة إجراء اللعبة لدارسين متقدمين أن
 تكون الاختلافات عديدة ودقيقة) .
- الإجراء : أزواج
- قَسِّم الفصل إلى أزواج . (إذا لم تكن الصور كافية
 يمكن لبقية الدارسين أن يلعبوا لعبة أخرى بطريقة
 الأزواج أيضاً) .
- بأخذ كل لاعب صورة ولا يرى صورة زميله . ثم يبدأ

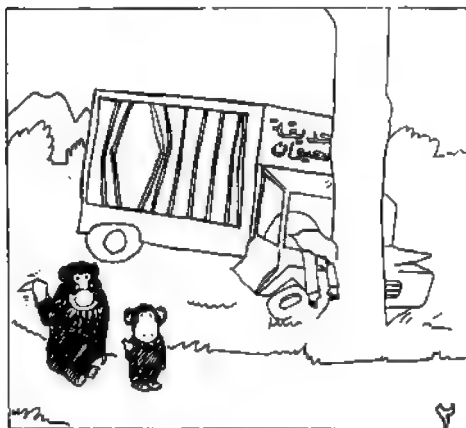
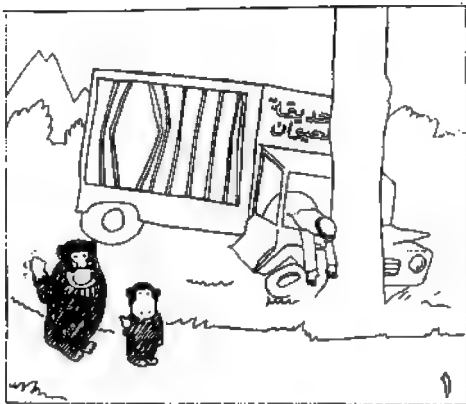
كل لاعب في وصف صورته و/ أو يسأل أسئلة عن صورة زميله. والهدف عبث اللّاعين على الاختلافات بين كل صورتين. أخيراً توضع الصورتان متجاورتين للمقارنة بينهما ومناقشة الاختلافات.

تنوع

: انسخ رسماً أو شقّه (يمكن الاستعانة بالصور الكاريكاتيرية في الصحف) ثم اعمل نسخة أخرى وأجر فيها ٧ أو ٨ تغييرات، ويمكن ذلك بحذف بعض الأجزاء من الأصل أو إضافة أجزاء دقيقة، أو بعمل بعض التغييرات على المحتوى. ثم تعرض الصورتان على بطاقتين كبيرتين أو جهاز العرض فوق الرأس أو بتصويرهما على أوراق (انظر الشكل رقم ٨).
يدرس اللّاعبون الصور، وبمجرد أن يرى أحدهم اختلافاً يذكره للصف.

ففي الصورتين ص ١٣٧ نلاحظ الاختلافات التالية:

- ١ - أذنا القرد الصغير أكبر.
 - ٢ - تظهر اليد اليسرى للقرد الكبير.
 - ٣ - القرد الكبير في يده موزة.
 - ٤ - عجلة السيارة أصغر.
 - ٥ - الجبل أقصر قليلاً.
 - ٦ - رأس الرجل بدون عقال.
 - ٧ - مقدمة السيارة بدون المصباح الكشاف.
- إذا كان الدارسون أكثر تقدماً يطالبون بكتابة الاختلافات التي يلاحظونها في ورقة قبل المناقشة الشفهية. ويمكن للدارسين لعب هذه اللعبة في أزواج باستخدام صور من رسمهم.



هل أنت شاهد جيد؟

٢٧

اللغة : وصف مظاهر الناس وحركاتهم باستخدام «كان» مع الفعل المضارع.
(كان يقف في المحطة).

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسّطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٥ - ١٠ دقيقة

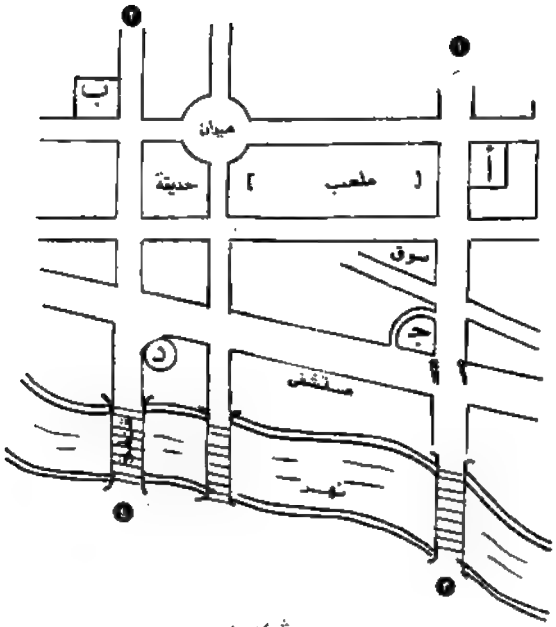
الإعداد : أعدّ صورة لمنظر شارع مزدحم. ومن الأفضل أن تكون الصورة كبيرة بحيث يراها الدارسون في آخر الفصل.

الإجراء : جماعي للصف

قبل إطلاع الدارسين على الصورة، اسأل إذا كان أحدهم قد شاهد حادثة ما أو جريمة في الطريق، ناقش معهم الصعوبات التي تواجه شاهد العيان. ثم قل لهم إنك ستطلبهم على صورة شارع لمدة ثوان قليلة، وإن

عليهم أن يتذكروا تفاصيلها بعد ذلك قدر استطاعتهم.
 إذا كانت الصورة كبيرة وواضحة، اعرضها عليهم وأنت
 في مكانك أمام الصف، أما إذا كانت صغيرة، فيمكنك
 المرور ببطء بين الصفوف وعرضها عليهم من قرب أو
 استعمال الفانوس السحري لعرض الصورة مكبرة.
 أخف الصورة ثم اطلب من الدارسين أن يخبروك عما
 شاهدوا. يمكنك أن تساعد الدارسين بالتلقين أو بأسئلة
 تفصيلية مُعَيَّنة إذا لزم الأمر.
 مثال:

- م : ماذا شاهدت في الصورة؟ ماذا يمكن أن تتذكر؟
 د : وجل.
 م : نعم، ماذا كان يفعل؟
 د : كان واقفاً في المحطة.
 م : هل كان هناك شخص آخر واقفاً في المحطة؟
 د : نعم، ولد.
 م : هل تتذكر ماذا كان يلبس؟
 د : كان الولد يلبس ثوباً أبيض.
 م : هل كان يلبس ثوباً أبيض؟
 د : لا. تذكرت. كان يلبس ثوباً أزرق.



شكل ٩

اللغة : وصف الطريق وذكر الاتجاهات (يمين - يسار - شرق - غرب).

نوع الاتصال : استخدام فعل الأمر (اتجه - واصل السير - اعبر الشارع) ..

استخدام مفردات الأماكن (مشفى - حديقة - ميدان - تقاطع ..).

المهارات : استماع وكلام وكتابة.

درجة التحكم : إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة.

الإعداد : مخطط بسيط لحيّ (على ورقة كبيرة أو على البورة) فيه شوارع رئيسية وأخرى فرعية. وميدان وتقاطعات وإشارة مرور وقنطرة ومدرسة وحديقة ومشفى ومحطة. في مواضع متفرقة من المخطط، وتأخذ

أشكالها الرموز أ، ب، ج، د، وترقم أركان المخطط
الأربعة بـ ١، ٢، ٣، ٤ (انظر الشكل رقم ٩).

الإجراء

٤ أزواج من الدارسين.

يتقدم أول اثنين من الدارسين. يقوم دارس ١ بوصف
الطريق لدارس ٢ من نقطة ١ إلى أحد الأماكن أ أو ب
أو ج أو د يحددها المعلم له دون أن يعرفها زميله
(يكتب المعلم العدد والحرف على بطاقة ويربها للمصف
كله دون التزميل الذي سيقوم برسم خط السير على
السيورة).

ويقوم دارس ٢ برسم خط السير على السيورة من نقطة
البداية حتى النهاية.

مثال:

دارس ١: سر إلى التقاطع

ثم اتجه إلى اليمين وسر إلى الميدان.

واتجه إلى اليسار عند إشارة المرور.

وسر حتى تصل إلى الحديقة..

وبعد وصوله يكتب اسم المكان فوقه: محطة أو

مستشفى أو مدرسة أو حديقة..

يتجه المعلم بعد ذلك إلى اثنين آخرين من الدارسين

ليبدأ من نقطة أخرى وينتهي في مكان آخر...

وهكذا.

٦ الصوت

هل تعرف صوتي؟

٢٩

اللغة : تسمية الناس والأشياء .

الموضوع : استجابة لسؤال .

نوع الاتصال : مَنْ أنا؟ أو وما هذا؟ .

المهارات : [: استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم .

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق : ١٠ - ١٥ دقائق .

الإعداد : تحتاج إلى قطعة قماش لتغطية العين (متدبل مثلاً)

الإجراء : جماعي للصف

خط عين أحد الدارسين . أشر إلى دارس آخر للحضور

إلى مقدمة الفصل والوقوف في هدوء أمامه . ثم يبدأ

في الحديث معه .

مثال :

مَنْ أنا؟

أحمد.	١٥
لا. استمع (يلقي أي شيء يحفظه	٢٥
كحوار أو نشيد أو مثل . .)	
عبد الفتاح.	١٥
نعم.	٢٥
ما هذا (يسقط شيئاً على المكتب).	٣٥
مفتاح.	١٥
لا. استمع مرة أخرى	٣٥
(يسقط الشيء مرة ثانية)	
عملة.	١٥
نعم.	٣٥

مسجل المجائب

٣٠

اللغة : التعرف على الأصوات ووصفها، وحكاية وقائع وسرد أحداث.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٢٠ - ٣٠ دقيقة

الإعداد : قم بتسجيل بعض الأصوات المختلفة، أو اطلب من الدارسين أن يسجلوا).

(كما سيوضح في إجراء اللعبة).

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات

المثال الأول: أصوات مجردة.

باب يفتح ثم يغلق - صوت محرك سيارة يبدأ في

العمل ثم تتحرك السيارة بعيداً - تليفون يرن وترفع
الساعة - صوت جرس ساعة حائط - أرض تكس
بالمكنة - خزانة ملابس ثققل - شخص يسعل .
(يبداء الشريط وتلقى الأسئلة فور سماع الصوت)
تتضمن الأسئلة:

المعلم: ما هذا (يستمر الشريط في العمل)
هل هو - ؟ (ويعد انتهاء الصوت)
هل كان صوت - ؟ ماذا كان ؟
ماذا كان يفعل ؟ ماذا كان يحدث ؟

المثال الثاني: أصوات مُركبة
لاستخدام الفعل الماضي ، نحتاج إلى أصوات تمثل أحداثاً
مُركبة أو مُتتابعة .
أ - صوت أوان - غسيل - صوت الماء .
ب - صوت مُثَبِّ - صوت تناؤب - صوت حركة ومشى .
ج - ورقة سحب من الآلة الكاتبة - صوت قلم
يوقع . صوت ورقة تطوى .
د - باب يفتح - تلاميذ يدخلون - تلاميذ يجلسون .
تتضمن الأسئلة:

ماذا حدث ؟
ماذا جرى ؟
وإذا أريد استخدام الفعل المضارع يكون السؤال:
ماذا يحدث ؟

المثال الثالث: أصوات في سياق
تستخدم القصة الصوتية في التدريب على المضارع

والمستقبل .

صوت موسيقى - يفتلق الراديو - باب يفتح - صوت ماء
ووضوء - صلاة - رياح - سيارة تنف - باب يفتح ويغلق -
وقع أقدام تصعد السلم - صوت سلسلة مفاتيح - باب
يفتح وقع أقدام في الصلاة - دُرج يفتح - صوت رنين نفود
- صوت التسليم لإنهاء الصلاة - باب يفتح - صراخ سيولة
صوت أقدام تجري - فتح وإغلاق باب - صوت إدارة
قرص التليفون (٢ لَفَات).

ويكون هذا النوع من المواد ممتعاً إذا رُوِيَ التركيز على
غموض الأصوات والطرافة والضحك وعدم حشوها بنقاط
لغوية كثيرة .

٧

الكلبات

- اللغة : إعطاء الأسباب واستخدام (لأن).
- إجابة الأسئلة - الموافقة وعدم الموافقة .
- اللعبة مناسبة لمراجعة مجموعات الكلمات المتجانسة :
- الألوان - القرابة العائلية - الحيوانات - الأدوات المنزلية .. الخ .
- المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة .
- درجة التحكم : إرشاد المعلم .
- المستوى : متوسطون / متقدمون (في التوزيع) .
- الوقت بالدقائق : ١٥ دقائق
- الإعداد : أعد ١٠ - ١٥ مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة مثل:
- ١ - حصان - بقرة - فأر - سكين - سمكة .
 - ٢ - أحمد - علي - زينب - محمد - عبد الله .
 - ٣ - طبيب - فول - تفاحة - رغيف - عسل .
 - ٤ - حافلة - سيارة - دراجة - سيارة نقل - قطار .

٥ - أخضر - أكبر - أزرق - أحمر - أصغر.

٦ - أخ - أب - أخت - جد - خال.

٧ - المحرم - صفر - ربيع الثاني - يناير - شعبان.

٨ - جدة - مكة - الدمام - الرياض - أبها.

٩ - بغداد - بيروت - الإسكندرية - الخرطوم - دمشق.

١٠ - طه حسين - العقاد - توفيق الحكيم - أحمد أمين

- الجاحظ.

(يجب أن تعكس الكلمات اهتمام الدارسين وشفههم،

ويجب أن تربطها علاقة خاصة. ويمكن تقديمها على:

المسورة أو جهاز العرض فوق الرأس أو لوحة ورقية).

الإجراء

: جماعي للصف وأزواج

يكتب الدارسون الكلمة الغريبة في المجموعة الأولى

التي يظنون أنها تشدُّ عن بقية الكلمات ثم يطلب من

كل اثنين منهم ذكر للكلمة الغريبة وبيان السبب.

ثم يسأل بقية التلاميذ: هل توافقون؟ ألا توافقون؟ مع

بيان السبب.

ولا يجب أن يذكر المعلم الإجابات الصحيحة قبل أن

نتهي المناقشة، حتى يعتاد الدارسون المناقشة باللغة

العربية، ولأنه قد لا تكون هناك إجابة صحيحة واحدة

وليشتجع الدارسون على أن يجدوا أكبر عدد من

الإجابات الصحيحة مبدين الأسباب، ويمكن لكل

مجموعة من الكلمات أن تبحث بنفس الأسلوب.

تنوع

: يمكن إجراء اللعبة للدارسين المتقدمين وبخاصة في

مجموعات أو في أزواج. وفي هذه الحالة تختار

الكلمات التي ليس لها علاقات ظاهرة. تطبع الكلمات للدارسين أو تقدم بـجهاز العرض فوق الرأس أو على السبورة.

مثال:

سكين - طبق - صندوق - مسطرة - كرنب - قنبه - آلة
كاتبه - شاكوش - كتاب.

وهدف اللعبة هو الانتداه إلى طرق مختلفة لتصنيف أربيع من الكلمات في كل مجموعة.
ومن الجوهرى أن يُستَح للدارسين بالنقاش لتفسير سرّ التصنيف.

وهناك أسس عامة يمكن أن تتبع في التصنيف:

الاستعمال أو الحجم أو العر أو الشكل.

وهناك أسس خاصة مثل:

التواجد الجغرافى - المزرعات والمنتجات الصناعية -
تكوينها من عدد كبير من الحروف - التصنيف النحرى
(المذكر - المؤنث - الأسماء - الأفعال . . .).

- اللغة : السؤال وإعطاء الأسباب
- الموضوع : استخدام «لماذا» و «لأن».
- المهارات : استماع وكلام
- درجة التحكم : إرشاد المعلم.
- المستوى : متسطون / متقدمون.
- الوقت بالدقائق : ٥ - ١٠ دقائق
- الإعداد : لا شيء.
- الإجراء : جماعي للصف / مجموعات / أزواج.
- يقول كل دارس كلمة تتعلق بالكلمات التي أعطاهما
الدارسون الذين قبله أو اتصل بها. ويشترط أن تجري
اللعبة بسرعة. يمكنك أحياناً التدخل بالسؤال: لماذا
قلت...؟
- دارس : ماء.

- دارس ۱ : مطر.
- دارس ۲ : زرع.
- المعلم : لماذا تقول «زرع»؟
- دارس ۳ : لأن الزرع يحيا (ينمو) بالماء والمطر.
- دارس ۴ : نهر.
- دارس ۵ : مركب.
- دارس ۶ : شراع.
- دارس ۷ : قماش.
- دارس ۸ : صاري.
- دارس ۹ : راديو.
- المعلم : لماذا تقول راديو؟
- دارس ۱۰ : لأن الراديو يحتاج إلى صاري.

كل ثلاثة معاً

٣٣

اللغة : تسمية الأشياء وتعريفها.

المهارات : قراءة وكتابة

درجة التحكم : إشراف المعلم وفي الأزواج حر

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ٢٠ - ٣٠ دقيقة للإعداد الكتابي والرسم.

من ١٠ - ١٥ دقيقة للتصنيف والعرض على الصف.

الإعداد : أعد ثلاث مجموعات من البطاقات أو كلف الدارسين

بإعدادها (كل دارس يعد ثلاث مجموعات معاملة).

أمثلة :

أ - بطاقة صورة	ب - بطاقة	ج - بطاقة
١ - صورة أسد	كلمة سهلة	تعريف أو عبارة
٢ - صورة بيت	أسد	ملك الحيوان
٣ - صورة كلب	بيت	تعيش فيه
	كلب	صديق مخلص لصاحبه

أ- بطاقة صورة	ب- بطاقة	ج- بطاقة
كلمة سهلة	تعريف أو عبارة	
٤- صورة امرأة	امرأة	يمتد البعض أن مكانها البيت
٥- صورة بقرة	بقرة	حيوان مثنى مفيد
٦- صورة منبه	منبه	مفيد في الصباح
٧- صورة شمعة	شمعة	تحترق في سبيل الخير

الإجراء

: أزواج

فُصِّم الدارسين إلى مجموعات وأعطى لكل مجموعة دارسين عدداً متساوياً من هذه الفئات الثلاث من البطاقات مخلوطة لكي يقوموا بتصنيفها (كل ثلاث بطاقات معاً) الصورة ثم الكلمة ثم العبارة. والمجموعة التي تنتهي أولاً تعلن ذلك. يقوم مندوب عن كل مجموعة بعرض البطاقات المصنفة على الصف: الصورة أولاً ثم بطاقة الكلمة ثم التعريف أو العبارة، مع قراءة ما في البطاقات أثناء عرضها. يمكن إجراء هذه اللعبة في أزواج بتكليف كل دارس بإعداد عدد معين من البطاقات في المنزل بنفس الأسلوب السابق. ثم يقوم بعمل اللعبة مع زميله بالتناوب في الصف (كل دارس يصنف البطاقات التي أعدها زميله) وفي النهاية يعرض كل دارس بطاقات مجموعته بعد تصنيفها على الصف.

اللغة : صياغة تعريفات عن أشياء أو أشخاص أو مهن.

الموضوع : مراجعة المفردات المدروسة.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٠ - ٥ دقائق

الإعداد : لا شيء.

الإجراء : مجموعات

اختر مجموعتين من الدارسين متساويتين في العدد.
يقول أحد الدارسين في المجموعة الأولى تعريفاً لشيء
أو لشخص، وعلى الدارس المقابل في المجموعة
الأخرى إعطاء الكلمة المناسبة. إذا كانت الكلمة
صحيحة تأخذ المجموعة نقطة. بعد انتهاء المجموعة

الأولى من إلقاء التعريفات يبدأ أفراد المجموعة الثانية تعريفاتهم لجيب عنها الأفراد المقابلين في المجموعة الأولى. في نهاية اللعبة تحسب مجموع نقاط كل من المجموعتين لمعرفة الفائزين. مثال:

دارس ١ من المجموعة الأولى : لي أربعة أرجل
ومصنوع من
الخشب.

دارس ١ من المجموعة الثانية : كرسي.

المعلم : نقطة للمجموعة الثانية.

دارس ٢ من المجموعة الأولى : أوقف ١٠ سيارات بيد
واحدة.

دارس ٢ من المجموعة الثانية : شرطي المرور.

المعلم : نقطة ثانية لكم.

- اللغة : إعادة مفردات وتذكرها .
- الموضوع : استخدام صيغة الجملة الفعلية مع المفعول به
(أحب اللبن)
- نوع الاتصال : العطف باستخدام واو العطف
النفي باستخدام ولكن لا :
(هو يحب المبانخ لكن لا يحب البطاطس).
- المهارات : استماع وكلام .
- درجة التحكم : إشراف المعلم
- المستوى : مبتدئون ومتوسطون .
- الوقت بالدقائق : ١٠ - ١٥ دقيقة
- الإعداد : أعد عدة صور لأشياء مثل : صور لحجرات مختلفة في
منزل أو صورة لشارع مزدحم أو حديقة . . .
ويمكن استخدام مفاتيح لفظية بدلاً من الصور .
- الإجراء : جماعي للصف :
اعرض صورة مركبة أو مجموعة الصور على المدارسين .

اطلب من دارس أن يذكر شيئاً مما يشاهده في الصور.
ثم اطلب من دارس آخر أن يذكر نفس الشيء ويضيف
إليه شيئاً آخر مما يشاهده. وهكذا....

مثال ١ :

- المعلم : ماذا تشاهد؟
دارس ١ : أشاهد حجرة الجلوس.
دارس ٢ : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ.
دارس ٣ : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ والحمام.
.....

مثال ٢ :

- المعلم : ماذا تحب؟ (من الطعام).
دارس ١ : أحب اللبن.
دارس ٢ : أحب اللبن والمربى.
دارس ٣ : أحب اللبن والمربى والتفاح.
دارس ٤ : أحب اللبن والمربى والتفاح واللحم.
.....

ملاحظات :

- ١ - تزداد اللعبة صعوبة باستخدام المفاتيح اللفظية
وحدها حيث تدفع اللاعبين إلى تذكر أسماء الأشياء
دون مؤازرة بصرية.
- ٢ - يمكنك إجراء اللعبة في موضوعات معينة مثل :
(الطعام أو حجرات المنزل أو الألعاب...) أو أشياء
حية تضعها على مكتبك أو على لوحة
الإعلانات..

: يمكن استخدام تراكيب أكثر تعقيداً:

مثال ٣:

- دارس ١ : هو يحب السبانخ.
 دارس ٢ : هو يحب السبانخ لكن لا يحب البطاطس.
 دارس ٣ : هو يحب السبانخ والبطاطس لكن لا يحب الجزر.
 دارس ٤ : هو يحب السبانخ والبطاطس والجزر لكن لا يحب الخس.

مثال ٤:

- دارس ١ : هو يلعب كرة القدم لكن لا يلعب كرة السلة.
 دارس ٢ : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة لكن لا يلعب كرة الطاولة.
 دارس ٣ : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة وكرة الطاولة لكن لا يلعب كرة اليد.

خمسة، أربعة، ثلاثة ،
اثنان، واحد

٣٦

اللغة : استخدام بعض التعبيرات الاصطلاحية شفهاً في جمل
من إنشاء الدارسين.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : متقدمون

الوقت بالدقائق: عشر دقائق

الإعداد : أعد عدداً من التعبيرات الاصطلاحية مثل :

يعتمد على - يشرع في - يبحث عن - يُسَرُّ من -
يعجب بـ - يرضخ لـ الخ.

واطلع عليها الدارسين في الصف لكتابة تعبيرات على
منوالها.

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة

قُسم الفصل إلى فريقين أ، ب. اطلب من كل دأرس

أن يكتب فعلاً + حرف جر، أو صفة + حرف جر.
ويبدأ دارس من الفريق (أ) في قراءة التعبير الذي كتب ثم يذكر اسم دارس من الفريق (ب) لستخدم التعبير في جملة مفيدة في خلال خمس ثوان، بينما يعدّ دارس الفريق (أ) تنازلياً من ٥ إلى ١. ويشترط للحصول على نقطة أن يبدأ سرد الجملة في غضون الثواني الخمس وكذلك أن تكون الجملة صحيحة.

دارس الفريق أ : (يتادي) أحمد. يعتمد على .
خمسة، أربعة، ثلاثة، ...

دارس الفريق ب : يجب أن يعتمد الطالب على نفسه في الدراسة.

المعلم : ممتاز. نقطة للفريق (ب).
دارس من فريق ب : عبد الفتاح. «شرع في» .
خمس، أربعة، ثلاثة، ...

دارس من الفريق أ : مشرع الحكومة في بناء الد.

المعلم : عظيم. نقطة للفريق (أ).
دارس من الفريق أ : وليد. «يعجب به» خمسة.
أربعة، ثلاثة، ...

دارس من الفريق ب : يعجب المدرسون بالطلاب المجتهد.

المعلم : الآن. نقطة ثانية للفريق (ب).
دارس من الفريق ب : نادر. «يرضخ له» . خمسة،
أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.
المعلم : آسف يا نادر. خاعت النقطة.

القصر

اللغة : كتابة الفنصص باستخدام المبحصول اللفوي للدارس -
وبخاصة الفعل الماضي.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة.

الإعداد : يحتاج كل زوج أو جماعة إلى ١٥ - ٢٠ صورة تؤخذ
من المجلات، يراعى أن تكون عن أماكن متسوعة
وأشياء مختلفة وتتضمن شخصيات عديدة من الناس.

الإجراء : مجموعات/ أزواج/ ثم جماعي للصف.
هدف اللعبة هو تخيل أو تأليف قصة كاملة مبنية على
الصور ولا يشترط أن تكون واقعية. ويجب على

الأزواج والمجموعات تأليف القصة عن طريق المناقشة. وعندما تكتمل القصة تكتب أو تسجل على شريط. ثم تحكي القصص بعد ذلك للمصنف كله وتعلق الصور وفقرات القصص على الحائط.

تنوع ١ : بدلاً من إعطاء الأزواج أو المجموعات متخبات من الصور ضع ١٥ - ٢٠ صورة على حائط الفصل. ثم اطلب من كل اثنين من الدارسين كتابة القصة متعاونين باستخدام الصور في أي ترتيب يروق لهم. وبعد الانتهاء من ذلك يمكن كتابة القصص وسردها. ومزية هذا التنوع أن كل مجموعة تسجد متعةً وتلبيةً في معرفة ما كتبه المجموعات الأخرى باستخدام نفس الصور.

تنوع ٢ : بدلاً من الانتصار على استخدام الصور يمكن إحضار أشياء مثل: قطعة خيط - مفتاح - عربة (لعبة) - صورة منزل عال - صورة بنك - صفاة - كيس نقود أو محفظة.

وتقوم كل مجموعة بتأليف قصة أو تمثيلية. ويجب أن ترجع إلى كل الأشياء ومحتويات الصور. ثم تعرض التمثيليات والقصص على الصف.

تنوع ٣ : توزع الصور والأشياء على الدارسين في كل مجموعة. يبدأ الدارسون في سرد قصة بحيث يأخذ كل واحد دوره في إكمال القصة. وعلى القاص أن يكمل ما توقف عنده جاره، وعليه أن يستخدم محتوى الصورة أو اسم الشيء الذي معه في نقطة معينة من أحداث الجزء الذي يقوم بإكماله من القصة.

اللغة : تأليف قصة بسيطة باستخدام المحصول اللغوي للدارسين.

الموضوع : التدريب على استخدام الروابط (لذلك - لأن - لكن - عندئذ...).

المهارات : استماع وكلام وقراءة.

درجة التحكم : قيادة المعلم.

المستوى : متوسطون.

الوقت بالدقائق: • دقائق لكل قصة.

الإعداد : اكتب حوالى خمس بدايات لقصص، مثل :

ليلة أمس، فتحت الراديو...

في العطلة الماضية زرت بعض الأصدقاء...

منذ أيام - ونحن نتمتع للنوم - دق الباب علينا

شرطي...

بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم...

قسم الصف إلى فريقين أ، ب. ابدأ قصة ثم اطلب من دارس من الفريق (أ) أن يضيف إليها عبارة أو عدة عبارات ثم يقوم دارس من الفريق (ب) بإضافة عبارة أخرى بدوره وهكذا. اكتب القصة على السبورة (مصححاً ما قد يقع فيه الدارسون من أخطاء) إذا أخفق دارس في أن يضيف شيئاً إلى القصة انتقل إلى دارس من الفريق الآخر، وكل إضافة جديدة إلى القصة تحتسب لها نقطة. والفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط يكون الفائز.

قرر من البداية الحد الأدنى لعدد الكلمات التي تقبلها لكل نكلمة للقصة (٤ أو ٥ أو ٦ كلمات).

وإذا وصلت القصة إلى طريق مسدود أو أصبحت مملة أعطِ بداية جديدة لقصة جديدة ليبدأ الدارسون من جديد.

ومن الممكن أن نمطي بعض الكلمات أو العبارات المساعدة لاقتراح أحداث للقصة - وكذلك مع الدارسين بالروابط اللازمة:

(لذلك - لأن - لكن - ... الخ) بين الحين والحين.

المعلم : بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم... (ملقناً: مطر...)

دارس من الفريق أ : لكن السماء أمطرت مطراً غزيراً.

المعلم : جميل (يكتب على البورة)
لكن الماء أمطرت مطراً
غزيراً.

دارس من الفريق ب : أوقفنا اللعب وجربنا نحو
المبنى.

المعلم : (يكتب على البورة) عندك
أوقفنا اللعب وجربنا نحو
المبنى. (ملقناً: لأننا).

دارس من الفريق أ : لأننا كُنَّا جميعاً مبتلين تماماً.
المعلم : (يكتب على البورة مصححاً)
لأننا كُنَّا جميعاً مبتلين تماماً
(ملقناً: الثالثة بعد الظهر).

دارس من الفريق ب : كانت الساعة في ذلك الوقت
الثالثة بعد الظهر... الخ.

ويعد تمام القصة اطلب من أحد الدارسين قراءتها على
مسرح من الصف.

....

بالرموز فقط

٣٩

اللغة : استخدام الصور البسيطة والرموز في تمثيل الكلمات والأفكار.

الموضوع : كتابة خطابات وقصص قصيرة وقراءتها.

نوع الاتصال

المهارات : قراءة وكتابة.

درجة التحكم : إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة لعمل القائمة.

١٥ دقيقة لكتابة القصة وقراءتها.

٥٥ يرى	شجرة	بيت	رجل
٥٠ سمع	طائرة	شارع	امراة
٥٠ يتكلم	نهار	بحر	طفل
٥٠ يفتي	ليل	جبل	قط

فوق	سجد	يصعد	طعام
نعت	حزين	ينزل	حب
يدخل	يسأل	أصدقاء	يصطاد
يخرج	يفرا	أعداء	معا

شكل ١١

الإعداد : أعد قائمة ببعض المفردات التي سبق دراستها
لاستخدامها في اللعبة. كما في المثال التالي:

↑	من	ال	في	ال	☀
و	يشي	في	ال	و	،
وهو	☹	☹	☹	☹	☹
و	↑	و	☹	ال	☹
ثم	↓	ويقابل	ال	☹	☹

شكل ١٠ ب

الإجراء : جاعي للصف.

١- أخبر الصف أنهم سيتكرونها وسيلة للاتصال

ممنوع المص

٤٠

اللغة : التعبير عن الحدث في الماضي (أنا أخذت نصف ريال).

التعبير عن الحدث في المستقبل (أنا سأأخذ نصف ريال).

التعبير عن المنفي في المستقبل (أنا لن آخذ).

التعبير عن الاستفهام المنفي (الم آخذ نصف ريال؟).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٢ - ٣ دقائق لإجراء الحيلة.

٢٠ دقيقة لجميع الدارسين لتعلم الحيلة في أزواج.

الإعداد : هذه الحيلة تجد إقبالاً شديداً لدى صفار الدارسين وعلى المعلم فإن كبار الدارسين أيضاً يحبونها لإجرائها

في المناسبات مع الأبناء والإخوة الصغار والأخوات الصغيرات.

تحتاج لأشياء صغيرة مسطحة (عملة معدنية أو قطعة ورق صغيرة..) تحتاج أيضاً إلى أشياء أخرى كبيرة (كتاب أو طبق.. الخ).

الإجراء

: جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج.

مثال: اعرض شيئاً صغيراً على الصف حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه. ثم ضعه على الطاولة. أمسك الشيء الكبير حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه.

ضع الشيء الكبير (الكتاب مثلاً) على الصغير (عملة مثلاً) حتى يحجبه تماماً. عندئذ قل: «انظروا جيداً سألتقط العملة المعدنية (نصف ريال) دون أن ألمس (الكتاب)».

أدعُ أحد الدارسين للحضور إلى المكتب أو الطاولة لكي ينظر تحت (الكتاب). وعندما يفعل ذلك ويمسك به ويرفعه خذ (نصف الريال) ثم قل: «أنا أخذت (نصف الريال) دون أن ألمس (الكتاب)». أنت الذي لمست.

اسأل الدارسين إذا كانوا يحبون تعلم هذه الحيلة لكي يجربوها على الآخرين. اطلب عدداً منهم (اثنين في كل مرة) لكي يحاولوا إجرائها أمام الصف ويقوم أحدهما بدورك. عندما يتأكد لك أن كل واحد قد تعلم العبارات والحركات، اطلب منهم التدريب عليها في أزواج، ولمساعدتهم على ذلك يمكنك أن تكتب ما

سيقولونه على البيرة.

تحذير: لا تختار دارساً شديداً الخجل لكي ينظر تحت
(الكتاب) فقد يرفض. قل له مشجعاً: مَيَّا.. انظر.

اللغة : إلقاء أسئلة وتأليف عبارات باستخدام (بعض)
و (لا شيء).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ - ٤٥ دقائق لعمل الحيلة.

الإعداد : تحتاج إلى علبة نقاب واحدة منهما تكون مملوءة إلى
متصفها بأعواد النقاب، وتثبتها في ساعد يدك اليمنى
بخط مطاطي، وتخفيها تحت كم القميص. والعلبة
الأخرى مملوءة أيضاً إلى متصفها وموضوعة على
المكتب أمامك.

وللعمل في أزواج سوف تحتاج إلى الأشياء السابقة
لكل اثنين من الدارسين، وإذا تعذر ذلك فمن الممكن

أن تتيح لعدد معقول من الدارسين بالتدريب على اللعبة
(الحيلة).

الإجراء

: عمل جماعي للمصنف يقود إلى العمل في أزواج.
امسك اللعبة في يدك وهزها بقوة.

المعلم : هل هناك أعواد في اللعبة؟

الصف : نعم.

المعلم : (مشيراً إلى أحد الدارسين) هل

تظن أن هناك أعواداً في اللعبة؟

الدارس : نعم.

المعلم : افتح اللعبة وخذ الأعواد. أغلق اللعبة.

حسن. هل هناك أي عود في اللعبة الآن؟

الصف : لا.

المعلم : (هز/ حرك اللعبة المغلقة بيدك اليسرى)

هل هناك أي أعواد فيها الآن؟

الصف : لا.

المعلم : انقل اللعبة إلى يدك اليمنى وحركها.

سيظهر كأنما هناك أصوات بداخلها.

(بسبب الأصوات الصادرة من أعواد

اللعبة المخفية في الكم)

الصف : لا. نعم..

المعلم : (الآن حركها بيدك اليسرى مرة وبيدك

اليمنى مرة أخرى. واسأل السؤال في كل

مرة. أخيراً سيكتشف الدارسون أن لديك

لعبة في كمنك فكها وامسكها فائلاً:

هل هناك أي أعواد في هذه العلبة؟

الصف : نعم.

المعلم : (افتح العلبة وأرهم الأعواد) نعم

هناك بعض الأعواد فيها.

(ثم أرهم العلبة الخالية) لا يوجد أعواد

هنا.

عَلِّمَ دَارِساً أَوْ دَارِسِينَ كَيْفَ يَقُومَانِ بِإِجْرَاءِ اللَّعْبَةِ.



١٥

الألعاب النفسية

٤٢ القياس بمجرد النظر

- اللغة : صياغة تعبيرات (إفادات) عن الأطوال.
- الموضوع : استخدام بعض صيغ اسم التفضيل (أطول - أقصر) (الأطول - الأقصر).
- نوع الاتصال : استخدام الإضافة (خط أحمد).
- استخدام أسماء الألوان.
- استخدام التعبير (أعتقد).
- المهارات : استماع وكلام / وكتابة (في العمل بأزواج).
- درجة التحكم : إرشاد المعلم.
- المستوى : مبتدئون / متوسطون.
- الوقت بالدقائق: ٢ - ٣ للعمل الجماعي للمصف.
- ٦٠ دقيقة للعمل في أزواج.
- الإعداد : للعمل الجماعي للمصف تحتاج إلى مسبورة ولوحة كبيرة أو جهاز عرض فوق الرأس وطباشير ملون (٤ أو ٥ ألوان) ومسطرة. للعمل في أزواج تحتاج إلى ورق وألوان ومسطرة.

الإجراء

: عمل جماعي للمصنف يفود إلى عمل في أزواج.

يقوم أربعة دارسين أو خمسة يرسم خطوط مستقيمة على السبورة واحداً بعد الآخر، بحيث يكون كل خط بلون مختلف وطول مختلف (الأفضل تكون في أطوال متقاربة) ويحسن أن تتقاطع الخطوط. اختبر الصف لكي يقرر أي الخطوط هو الأطول وأيها هو الأقصر.

م أيها أطول الخطوط يا عبد الله؟

- - عبد الله : خط أحمد.

م ماذا تعتقد يا منصور؟

منصور : أعتقد خط مصطفى هو الأطول.

ولكي تجعل الدارس يستخدم صيغة التفضيل النكرة مع حرف الجر «من» (أطول من).

م أعتقد أن الخط الأزرق أطول

من الخط البني. ماذا تعتقد

يا أشرف؟

أشرف : لا، أعتقد أن الخط الأزرق

أقصر من الخط البني.

وبعد مزيد من المناقشات اطلب من كل دارس أن يكتب آراءه وأحكامه.

الخط الأخضر هو الأقصر.

الخط الأحمر أطول من الخط الأخضر.

الخط الأبيض هو الأطول / أطول الخطوط.

أخيراً قس الخطوط واكتب أطوالها بجانبها للمقارنة.

العمل في أزواج:

كل دارس يرسم بالمسطرة عدداً من الخطوط المُكْرَنة والمتقاطعة على ورقة، ويكتب تحت الخطوط مجموعة من الجمل، بعضها صحيح وبعضها خاطئ، متضمنة العلاقات الطولية.

الخط الأحمر أطول من الخط الأخضر.

الخط البني أطول من الخط الأسود.

الخط الأخضر أقصر من الخط البني.

الخط البني هو الأطول.

الخط الأخضر هو أقصر الخطوط.

ثم يتبادل اللاعبان قطع الورق، ليحكم كل منهم للورقة بواسطة النظر فقط أي العبارات صحيحة وأيها خاطئة.

...

..

الفتاة الشابة والبيدة العجوز

٤٣

- اللغة : التعرف على الملامح والصفات الشكلية في الصور.
- الموضوع : تمييز أجزاء الجسم.
- نوع الاتصال : هذا أنفها / هو الأنف.
- هذه عينها / هي العين.
- هناك فرص لاستخدام بعض عبارات الدهشة: يا للعجب يا...!!
- المهارات : استماع وكلام.
- درجة التحكم : إرشاد المعلم
- المستوى : متوسطون / متقدمون
- الوقت بالدقائق: ٥ - ١٠ دقائق.
- الإعداد : شريحة أو صورة مكبرة من الرسم شكل «١١».
- الإجراء : جماعي للصف
- اعرض الصورة دون تعليق لمدة دقيقة. سيرى بعض الدارسين صورة امرأة عجوز، وسيرى البعض الآخر صورة فتاة شابة. اسأل الدارسين: «ماذا ترون؟»

«وأظهر الدهشة عن وجود تعارض في الآراء عما في الصورة.

يمكنك أن تسأل كم من الدارسين يرى امرأة عجوزاً؟
وكم يرى فتاة شابة؟ وأخيراً اطلب من أحدهم أن يوضح بالإشارة أجزاء الوجه الذي يراه.

الدارس : هذا هو الأنف.

هذه هي العين.

هذه هي الأذن.

هذا هو الذقن

هذا هو العنق

هذا هو الشعر

(فرصة لتعليم الدارسين أي أجزاء الجسم مؤنثة، وأي الأجزاء مذكرة).



اللغة : وصف الصور .

المهارات : استماع وكلام .

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق : ١٠ - ٥ دقائق

الإعداد : تحتاج إلى مجموعة من الصور بمقاس صفحة المجلة .

يمكن أن تكون صوراً فوتوغرافية أو رسوماً على الورق

أو الشرائح . إذا كنت تركز على نقطة لغوية خاصة

فاجمع الصور التي تتفق مع ما تريد (انظر إلى المثال

التالي) .

الإجراء : جماعي للمصف يقود إلى عمل في أزواج .

وضّح للدارسين أنك مسوف تختبر قدرتهم على

المشاهدة السريعة ، التي تعد بمثابة تحدٍ لسرعة

الاستجابة. اعرض صورة عرضاً خاطئاً أمام الصف بعد
التأكد من أن الجميع يمكنهم رؤيتها من مكانهم
دون أية عوائق.

(صورة رجل يجري)

المعلم : ماذا يفعل؟

الدارس : هو يجري.

(صورة قافلة من الجمال)

المعلم : ماذا رأيت؟

الدارس : قافلة من الجمال.

المعلم : كم جملاً رأيت؟

الدارس : سبعة جمال.

(صورة رجلين)

المعلم : ماذا رأيت؟

الدارس : رجلين.

المعلم : ماذا يفعلان؟

الدارس : أحدهما واقف والآخر جالس.

المعلم : أيهما واقف؟

الدارس : الرجل الذي يلبس نظارة.

(صورة فتاتين)

المعلم : ماذا شاهدت؟

الدارس : فتاتين / بنتين / سيدتين / أنستين.

المعلم : أيهما الأطول؟

الدارس : الفتاة التي ترتدي الفستان الأحمر.

(صورة علبة حلوى)

- المعلم : ماذا رأيت؟
 الدارس : علبة حلوى.
 المعلم : هل هي علبة جديدة أم مفتوحة؟
 الدارس : مفتوحة.

١١
الحظ

- اللغة : استماع إلى الأعداد
- الموضوع : أو إلى الكلمات - عن طريق التعريف في تنويع (١).
أو إلى الجمل في تنويع (٢).
ويمكن أن تختار الكلمات والجمل لتدرب على
موضوعات أو بنود لغوية معينة.
- المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.
- درجة التحكم : إشراف المعلم
- المستوى : مبتدئون / وفي تنويع (٢) تصلح أيضاً للمتوسطين.
- الوقت بالدقائق: ١٠ - ٢٠ دقيقة.
- الإعداد : ورق وقلم للمعلم وكل دارس
- الإجراء : جماعي للمصف
- ١ - خذ مجموعة من الأعداد لتدريب الدارسين عليها
بحيث لا تزيد عن ٢٥ عدداً. ويمكن أن تكون

الأعداد متصلة أو ذات مشكلات نحوية أو صوتية مثل الأعداد المركبة - الفاظ العقود - الأعداد المعطوفة.

٢ - اكتبها على السبورة أو أخبر الدارسين بها.

٣ - اطلب من كل دارس كتابة ٤ أرقام من القائمة التي حددتها لهم.

٤ - اقرأ الأعداد بطريقة عشوائية (بدون ترتيب) وإذا تصادف أن تطابقت أعداد أحد الدارسين الأربعة مع ما سمعت يكون هو الفائز. ثم ينادي وأنا الأول.

٥ - يقوم الفائز بقراءة الأعداد الأربعة التي لديه ليثبت صحة كلامه.

تحذير: اكتب الأرقام أثناء قراءتها، فهذا يساعدك على عدم تكرار الرقم وكذلك على سهولة مقارنتها بأعداد الدارس الفائز.

تنوع (١) : بدلاً من اختيار ٢٥ عدداً يمكنك أن تنتخب عدداً من الكلمات تريد مراجعتها تناول: الملابس أو الطعام أو أدوات المكتب. الخ.

اكتب الكلمات على السبورة واتبع نفس الأسلوب، ويمكنك إعطاء تعريف بسيط لكل كلمة بدلاً من قراءتها وهذا يدفع إلى تحدي معلومات الدارسين بطريقة أفضل.

المعلم: سائل لونه أبيض وتتناوله في الصباح.

أخضر من الخارج وأحمر من الداخل.

يذهب إليها التلاميذ ليتعلموا.

تنوع (٢) : اطلب من الدارسين كتابة عشر جمل قصيرة متضمنة

حروف جر أو ظرفاً:

الصيدلية أمام المدرسة.

المدرسة بجانب المكتبة.

المكتبة خلف مكتب البريد.

ويمكن للجمل أن تتضمن بعض الأحداث المعتملة

على صورة واحدة أو عدة صور:

الرجل يشرب الشاي .

المهندس يصلح السيارة .

المرأة تنسخ على الآلة الكاتبة .

يختار الدارسون أربع جمل ثم يُعبرون عنها برسوم

بسيطة سريعة. ونجري اللعبة كما تم في الأعداد بأن

نقرأ أربع جمل نختارها من المجموعة ويقف الدارس

الذي تتطابق رسومه مع الجمل فائلاً: «أنا الأول».

(باستخدام الصور يتركز اهتمام الدارس على معاني

الجمل بينما في تنوع (١) فإن الدارسين يقارنون صورة

الكلمة بشكلها المكتوب).



مَكْتَبَةُ
لِسَانِ الْعَرَبِ

أ. علاء الدين شولفي

www.lisanarb.com

٤٦ فكرة .. بدون كلام

- اللغة : الصفات - الأحوال .
- الموضوع : تصوير أشياء باستخدام الصفات والأحوال .
- نوع الاتصال : تنويع ١ : أسماء المهن ووضع أسئلة .
تنويع ٢ : الفعل المضارع (أنت تحملُ شيئاً) .
- المهارات : استماع وكلام .
- درجة التحكم : إرشاد المعلم .
- المستوى : مبتدئون / متوسطون .
- الوقت بالدقائق : ١٠ - ١٥ دقيقة .
- الإعداد : لا شيء .
- الإجراء : جماعي للصف .
- يعمل أحد الدارسين بالإشارات والإيماءات - بدون كلام إحدى الصفات أو الأحوال ويحاول بقية الدارسين التخمين والحدس .
- دارس ١ : هل أنت مُتعب؟

الممثل : (يهز رأسه بالنفي).

دارس: هل أنت كسول؟

الممثل : (يهز رأسه بالنفي).

دارس: هل أنت متضجر؟

الممثل : (يهز رأسه بالإيجاب).

عندئذ يحسن تشجيع الدارسين الآخرين لاستيضاح
سبب الضجر.

دارس: هل أنت متضجر لأنه ليس

عندك ما تعمله؟

أمثلة أخرى: مشغول / عطشان / جوعان / خائف /
مدهش / غصيان ...

: المهن والأسئلة

تنوع ١

يمثل الدارس بالحركات مهنة من المهن ويحاول باقي
الصف تخمين المهنة، وذلك بسؤاله عدداً محدوداً من
الأسئلة (لا تزيد عن ١٠ أسئلة) والممثل يجيب بهز
رأسه فقط.

: أحداث وأفعال

تنوع ٢

يمثل الدارس بالحركات حدثاً أو فعلاً معيناً، ويحاول
الباقون تخمين ما يفعل.

وعلى الممثل أن يجيب بهز رأسه.

الصف : أنت تحمل شيئاً.

الممثل : (يهز رأسه بالإيجاب).

الصف : بتدقية.